掌机迷 POCKET GAMER

双期合刊
超值增量192页

零售价8.80元
2007年3-4期 Vol.73-74

总力特辑
2006-2007
新春掌机狂想祭
新奇玩具另类玩法 口袋迷局

特别奉献
合金装备OPS
全剧本小说

连环攻略
三国志大战DS
世界树迷宫
怪盗瓦里奥7
失落的统治·魔窟皇帝
风来的西林DS

春节合刊豪华大礼
掌机迷特辑光盘
《弧光》人物造型贴纸

电子天下

ISSN 1672-8866





豪气的400页
超豪华
厚收藏
大享受
ポケモン精华本
口袋迷
POKEMON FAN
精华本
赠
口袋迷光影
大精华
1至5辑收录
口袋迷
POKéMON FAN
100页超精彩全新内容
珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究·攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献!
《口袋迷》第1辑 ~ 第5辑
300页经典文章再修订
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技赛全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋千问大集合等
口袋研究：全平台攻略大全、绿宝石另类攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等
1~5辑
ポケモン精华本
2月下旬
限量发行
超值定价 24.80元
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷精华本”　邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180　邮资免取

掌机迷2007年第3-4期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.73-74的抽奖活动截止时间为2007年3月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

71期中奖名单

PSP

浙江舟山	李麒

NDSL

辽宁鞍山	贾朋承

ACEKARD

广东兴宁	张荣
江苏南京	黄庆强
新疆石河子	翁宁
广东湛江	古晓
山东文登	齐文文
吉林龙井	邱正军
江苏常州	赵晓

SCDS

上海	林葭文
广东珠海	张灿
湖北武汉	王泽豪
河北邢台	崔正眼
黑龙江哈尔滨	戴潇

EZ5

福建福安	熊宁刚
浙江德海	黄嘉嘉
浙江台州	杨珑
河北石家庄	王璐
河南郑州	朱海涛

M3DS

上海	史纹
厦门	李莹忻
广东深圳	林飞
广东江门	王祁
四川成都	候林戌
江苏南京	朱万珍
辽宁大连	石海龙

EWIN2-SD

北京	张源远
辽宁沈阳	刘学硕
上海	陈宏

EWIN2-MINI

江苏南京	汤励
辽宁沈阳	蒋卓
安徽合肥	李晨阳

EWIN2-Micro

黑龙江哈尔滨	董志强
安徽合肥	宋若禹
山东青岛	招立伟

贺新春6折优惠　免邮资送货到手

金属匣手链、项链佩戴、收藏、馈赠皆佳品。限时限量勿失机会。

王牌声优全接触 DVD+赠品限定发售

石田彰挚爱收藏

FOREVER LOVE FOR ISHIDA AKIRA

ISHIDA AKIRA
石田 彰挚爱收藏
FOREVER LOVE FOR ISHIDA AKIRA



◆ 特典影像DVD：
收录多达十余部石田彰采访视频，完美画质，全程中文字幕，保留所有值得欣赏的影音资料，珍稀珍贵！

◆ 广播剧收藏DVD：
收录“雨月物语～菊花の约～”、“高达SEED”、“高达SEED DESTINY”、“在遥远的时空中”、“契约GATE”、“幕末恋华·新撰组”、“NARUTO 我爱罗章”、“幻想魔传最游记”等数十部经典名作DRAMA广播剧！更有石田彰演唱的歌曲，总容量高达4.3G，真正前所未有超海量。

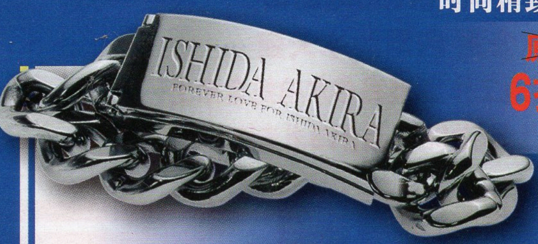


◆ “迷链石田彰”限定项链
项链中心字母为“ISHIDA AKIRA”，将挚爱铭于心中！



◆ 限量收藏卡
专为粉丝独家打造的收藏卡，市面绝无仅有，让挚爱随时陪伴身边！（此为外包装，内附六张石田彰写真卡片）

最完整豪华的石田彰收藏品，绝对限量发行，时尚精致，视觉与听觉的华丽融合！



~~原价：48元~~
6折优惠：28.80元（邮资免取）

[封入特典] DVD两片装 限定手链 限定项链 精美收藏卡

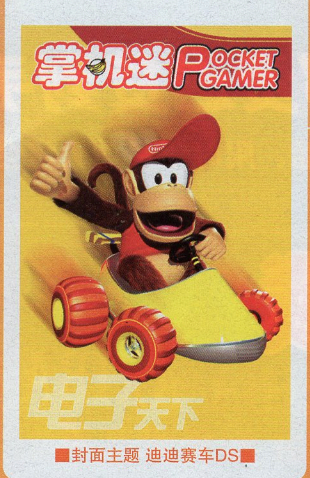
限价日期：2007年3月31日止
只要到邮局汇款28.80元，货物完整送到你手中

◆ “迷链石田彰”限定手链
紧跟世界潮流，倾心打造，全金属质地，镌刻“ISHIDA AKIRA”字样，专为FANS量身定做，彰显独一无二的尊崇身份。可自由开启金属匣 存放挚爱照片。






邮购请注明“石田彰挚爱收藏”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



■封面主题 迪迪赛车DS■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.73-74 2007/03-04

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至— yp@vgame.cn



口袋迷局

——2006，掌机业界扑朔迷离的一年

对于掌机来说，2006年是一个传奇的年份。当年曾被视作电子游戏领域周边门类的掌机能对整个电子娱乐市场形成如此大的颠覆，这实在是一件令人感到有些惊讶的事情。掌机市场发展与变迁的足迹遍布这一载春秋，在游戏市场的大局中走成了一个古怪的棋型。应该说，掌机这一年来的变化太快，也太迅猛，掌机未来的发展方向，实在不是一件容易看清的事。然而，面对掌机产生的巨大影响力，我们似乎还是应该试着去解读一下这盘棋局。因为，作为一名掌机爱好者，我们应该有资格为这种小小的娱乐设备中蕴含的巨大能量而感到欣喜。

引言 岁末的侧光

2006年12月12日，世界似乎总是在一些细小纷乱的涟漪中保持着平静和自然。这一天起，香港的所有酒肆以及网吧永久禁烟；这一天起，在沈阳的某位变性人老陈，在妻子和女儿的陪伴下做完了第二次变性手术，跨过了性别的河界。

然而在东方的岛国，这一天所带来的两个纪念日，却完全是热气朝天和平静如水的两个极端对比。

“勇者斗恶龙”系列20周年纪念发表会上，疾风怒涛般一气发表的四个标题，在2006年主机商战的漩涡中又投下了数万吨的炸药，《勇者斗恶龙9》一如三头身的卡通英雄，在无数人的错愕中泰然自若地走上了掌机的舞台。人们可以想象，国民RPG会以各种方式出现在游戏平台之上，却唯独没有想过，如此重要的大作会选择向来被视为家用机平台点缀的掌机之上。兴奋和惶惑令混乱的天空再度下起了纷飞的猜测之雪，没有人能够说清SE剑走偏锋的依据，却几乎所有人都肯定了任氏掌机将延续以往的王者地位。



▲岩田社长和和田社长的握手为2006年的掌机之战画上了凝重的休止符，但是，这也是新战役的开始。

这一天，同时也是PSP发售两周年的纪念日，看不到隆重的盛典，甚至在当日前后的各大网站新闻记事上，PSP的标题相对显得都是那么的少，使人越发可以断定，掌机双雄之后的走向和趋势。

一个业界，就像是一个信息点阵构成的方阵，各种熟悉或者难以识别的编码在身周呼啸来去，令我们如同沧海一粟，无暇顾及世界究竟在如何复杂的气象中平衡，唯有抓住面前触手可及的任何一个漂流瓶，据此作为自己的断言。

王鹏 支持正版，行货才会多。
读者资料 男，17，江苏省南京市六合区南师大附属扬子中学，210048

国民RPG所掀起的NDS如虹气势的对面，是PSP默不作声的退避三舍。溯流而上，11月11日PS3的发售似乎可以作为此时平静迹象的一个注脚，或许是当前的工作重心不在此上；溯流而下，点阵在2007年1月24日的坐标点上逗留，BANDAINAMCO和SCEI共同出资会社CELLIUS的设立，更能为索尼一贯的融合及拓展外延的战略做一个更好的见证。尤其令人感到意料之外，这家以活用“CELL/B.E.”开发交互娱乐产品为宗旨的公司，似乎业务领域并没有和搭载“CELL/B.E.”的PS3平台有过多的关系。然而从年末商战的各自动向来看，“本份”和“融合”两大对立的风格却变得越来越泾渭分明。



▲《王国之心》系列早在GBA时代就已经和任天堂的掌机奠定了合作的关系。

《最终幻想12》《王国之心》《最终幻想战略版》乃至于《勇者斗恶龙》，SE将自己几乎全部的重要标题正统续作都放在了NDS上，《口袋妖怪》《赛尔达》，任天堂也从未有意外地将这些常青标题交给了自己最用心的小小掌机身上。12月12日的动荡，回音阵阵，它透射过2006年12个月的飞梭，使我们如此清晰地看到，任氏的车轮轨迹是如此笔直地滚动在软件决定论的纯粹游戏方针之上。而这一年的种种拉锯，也变作了“本分”与“融合”两大路线彼此倾轧之上的一种诠释。



▲《最终幻想12》登陆掌机，体现出了SE对开掘自家作品剩余价值的一种崭新理念。

STEP 1 开局 时代的定式

2005年12月26日，任天堂召开“Touch! Generations”新作发表会，宣布NDS达成游戏主机史上销量突破500万的最快纪录。这一条消息或者可以看作任氏捍卫掌机王者初步胜利的一条宣言，而据以往的经验，一旦主机销量超过五百万的大关，厂商势必会有一番较大的动作来保证持续升温。

果然，在一个月后的1月26日，NDS的新版“Nintendo DS Lite（NDSL）”正式公布。和原先的NDS相比，NDSL在机能上并没有太大的变化，人们所看到的是任天堂在硬件细节以及人性化方面所作的努力。外壳材质经过改良后，主机重量进一步轻量化，整体体积也显得更加轻巧，在便携性上得到大幅加强。背光全反射型液晶面板的采用，使NDSL屏显的亮度也得到了加强，四级亮度调整大大方便了用户。而键位调整、GBA卡槽挡板这些细微处的设计，也无不体现了任天堂在细节方面的品味和对用户的呵护。这款突然公布的新型主机，实质上体现出了任天堂一贯秉承的“纯粹游戏平台”理念，历代的主机中除N64以外，几乎都是同时代主机中机能并不突出，但在操作性上作出一定改革举措的尝试者。

与此同时，索尼在当日发表了上一年度第三季度的财政决算，无论是PSP还是PS2硬件的销售都有一定程度的稳定上升。其中，PSP的销售数字为622万台，光以这个数字来看，两大掌机之间的拉锯战还将持续很久。PS2的软件销售比前年同期减少了1600万份，而PSP软件的销售却从前年同期的1320万份上升为1450万份，这固然是因为PS3公布之后所引发的观望所致，也可以看作进入到次世代之后，掌机用户群得到了相当程度的扩展。和两家游戏巨子形成鲜明对比的是，一心想在游戏领域分一杯羹的诺基亚于2005年12月正式宣告N-GAGE停产，熄灭了他们进军游戏产业的烽火。N-GAGE的失败虽然表面看起来还是因为软件的缺少，但实质上，过于大胆的侧面通话设计，作为手机并没有太大改变的操作性，以及游戏切换过于频繁的问题，才是其最大的致命伤。正如任天堂几十年如一日奉守的纯粹游戏理念一样，一个成熟的电器种类可以允许各种各样的改良，但用户的操作习惯上却是一个难以逾越的鸿沟。N-



▲曾经风靡一时的N-GAGE最终和后继机种一同退出了电子娱乐的的舞台，市场竞争是残酷的。

GAGE的性能在当时的手机产品中并不落后，而且有着较高的性价比。然而，它忽略了作为一款手机的“本分”，完全掌机化的结果是用户习惯所带来的抵触。同时，诺基亚更没有看清的是软件大厂们不乏很多老谋深算、“稳重”的老法师，他们在一台主机未达到一定市场占有率之前，是决不会把重要的游戏品牌放于其上的。无论诺基亚其后推出的N-GAGE QD有多少改良，也无论诺基亚有心在中国市场打开一条求生之路的决心有多么大，这种违反用户“惯性”的产品只好成为市场实验的先锋和牺牲者。

在通信业与游戏融合的尝试上，诺基亚给世人敲了一个警钟，而在掌机激烈的竞争硝烟中心，“通信”不知从何起开始变成了一个突出的字眼。NDS的《动物之森》以及PSP的《中原之霸者 三国将星传》都因其通信功能引发了通信对战的热潮。任天堂永久性的低投入高产出代表之作《马里奥赛车》也在NDS上卷起了一阵Wi-Fi通信对战的旋风。“Wi-Fi”一时之间变成了全球玩家之间的流行语。

回顾任天堂的主机开发史不难发现，通信对战一直是人们颇为注意的一大机能。早在FC时代，厂商们就有过通信对战的尝试，而到了SFC，店面专供游戏下载的终端也可以看作是如今XBOX360以及PS3软件下载机能的一个鼻祖。如同前面所说的，任天堂的理念始终如一地集中在游戏的纯粹乐趣之上，而当“纯粹的游戏性”随着各种各样的题材被挖掘得差不多的时候，玩家与玩家对垒所引来的变数就会开始在一定程度上给一款本来平平无奇的游戏带来很多新的乐趣。回想当年DC的《梦幻之星online》，PS2的《最终幻想11》乃至于以后的XBOX live，网络游戏产业气吞天下的态势使传统的家用游戏机平台无法回避网络化的课题，而在家用游戏平台上迟迟不肯导入网络机能的任天堂这次在掌机上的大胆尝试，却给了他们一个真实而丰厚的回报。任天堂板上钉钉的业绩报表无疑给了各方厂商一个深思的机会，当网络游戏在飞速发展的中国日渐成为一个快速增长型的经济产业的时候，无论硬件还是软件厂商都心知肚明：不可抵挡的网络时代终将席卷家用游戏平台的领域。

世界各国的玩家穿梭在光缆和屏幕之间，不分疆域的共同欢乐使他们看来如此幸福。和往常一样，《勇者斗恶龙8》交响组曲新春公演并不起眼地出现在了1月28日的东京艺术剧场舞台上，幻想的音律在音乐厅内久久飘扬。谁也不曾想到，这其实是一个今后两大掌机继续在“传统”和“融合”分野上越距越远，两端对峙的预言。



▲《DQ8》音乐总监杉山宏一先生在交响音乐会上担任指挥。游戏文化已经渗透到全球各个领域之中。

STEP 2 中局 变数的舞蹈

每年的春季都是一个非常奇怪的时期，一方面，各主机上都大作频发，另一方面，春季将要面临的E3大展成了各大厂商当年全球战略的宣传重心，因此在这段时期以内，一切主机的发展轨迹通常都进入了较为平稳的“日常期”。除了靠大牌软件继续积聚人气以外，都在蓄势待发，争取在E3大展上抢得头筹。

3月2日起，四款不同颜色的NDSL开始发售，与此同时，原先预定于4月13日发售的NAMCO招牌RPG作品《暴风传说》宣布延迟至6月8日。整个三月，NDS上除了《天诛 暗影》以外，并没有太多受人瞩目的游戏发售或者公开，人们的注意力全都集中在了NDSL的机能优化上面。

而在PSP阵营这方，似乎索尼使出了浑身的解数来对新生的NDSL发动一切可能的阻击。首先是集合SQUARE和ENIX旗下知名游戏人物的桌棋类游戏《勇者斗恶龙&最终幻想in富有街Portable》宣布5月25日发售，其后又公开了将

张超越	现在身边一台掌机都没有了，反而感到轻松了。
读者资料	男，19，浙江省嘉兴市嘉善县子胥苑25幢2单元502室，314100

于6月发售的3D格斗代表作《铁拳DARK RESURRECTION》。与此同时，带有游戏体验版下载、游戏资料下载功能的通信终端“PlayStation Spot”开始在日本全国3个地区的五大列车站点试开放运营。这一举措拉开了索尼其后一系列为实现PSP通信下载功能而做出的举措的序幕。在3月末的GDC2006大展上，作为E3的预热，索尼高调出击。除了自力开发的PS2游戏软件《旺达与巨像》一举囊括五项大奖以外，PS311月上旬全球同时发售的信息以及诸多DEMO都在此次展会上公开。而在此前3月15日的PS Business Briefing 2006 March上，掌门人久多良木健一气公开了PSP诸多外设和升级功能，像USB摄像头、GPS系统，RSS频道等等。这些虽然在纯粹的游戏玩家眼里，或许没有太大的兴趣，但是他带来的类似“EYE TOY”的新玩法，玩家定位系统以及影视播放性能的强化，却一定能够保证这台“掌上多媒体”获得更广范围消费者的青睐。除此以外，这段时期最重要的两个信息就是PSP与PS3连接的实现以及新款白色PSP的发售。如果说主机之间的连接本来就在人们的想象之中，不足为奇，那么陶瓷白色新款PSP的出现，算是打破了原有的一贯蓝黑色调，同时也隐含着久多良木所提出的让PSP更轻便化，更综合化的决心。最能反映索尼心态的是这次发表会上，索尼高调宣称PSP的业绩，1500万台的销售数字被一再提起，而PSP用户与NDS用户分布对比的图表清晰地出现在显示屏上，更是将索尼此时的心态昭然于天下。



▲《暴风传说》的一再延期显示出了第三方软件商在现行制作体制下面临的各种问题。

相反，任天堂在GDC2006会展上依然是以往波澜不惊的态势，除了万变不离其宗地宣布《赛尔达传说》会在NDS上发售以外，世嘉和哈德森加盟当时尚且称为“革命”的任氏次世代主机的阵营，也并不算太出奇的新闻。

其后，整个4月都像是任天堂为反击的雷霆一击所做的蓄力过程。先是《暴风传说》再一次宣布延期，而《洛克人》新作的影响力似乎也并不及PSP版的《皇牌空战》新作来得突出。4月24日，索尼通过互联网发布PSP新版2.7版系统软件，除了对应网络浏览机能的FLASH插件以外，RSS频道浏览的音声保存，2G以上MEMORY STICK PRO兼容问题的解决都使PSP得到了更大的外延使用性能。此外，《Locoroco》体验版的下载立起了索尼官方游戏下载的第一路标，自此之后，次世代主机所实现的游戏下载功能越来越被硬件厂商重视，甚至成了一段时期中的宣传重心。



▲对于PSP的老玩家来说，《LOCOROCO》体验版的放出是SCE思路转型的重要标志。

任天堂的平静终于在索尼一系列的动作之后打破。4月28日，“革命”正式宣告定名为“Wii”。这个脱胎换骨甚至有些怪异的名称，令人不难看出任天堂在这台新主机上将要展现的变革。更为重要的是，这个前卫的名称以及任天堂和索尼在这段时间内围绕掌机机能和适用性拓展上的互相较劲，谁也不会想到，这种竞争最后究竟变作了怎样迂回循环的曲线。

STEP 3 收官 本源的回溯

每年的五月，一切和游戏有关的人注目的焦点只可能聚集在这个字眼上。人们完全可以预料到在新主机发售年开展的E3会引发多少风暴，只是没有想到，这场声光炸裂的无形战场之上，一开始就是令人目不暇接的混战。《VF5》宣布在PS3上发售大大出于人们的意料，虽然对于这款国民格斗游戏最后选择的定向没有太多的歧义，但历来重视街机的世嘉在自己尚未进行新世代运营之前就把当家作品早早地交给了PS3，这不禁令人大跌眼镜。其后定下的2007年2月5

日的正式发售日离街机上市不足半年，虽然之后并没有像玩家期待的那样对应网络对战机能，但世嘉为PS3所作的正名和无上支持已足够了。



▲《最终幻想13》的强大表现力令人震撼，但依然不能停止人们对PS3应走之路产生的思考。

《最终幻想13》的公布是早前人们预料之中的事情，而DQ系列新作将登陆Wii的发表，再次带给人们一个不小的意外。为了追求业界平衡而经常将自己重要品牌交给尚属弱势的主机平台，此等行动似乎一直都是世嘉、NAMCO这样的厂商所为，一向“老成持重”的ENIX在和SQIARE联姻之后的风格会产生如此大的变化，是人们暂时还没有习惯的。当然，当时人们在一片意外之中，根本不会想到SE这个虚晃的枪口背后还隐藏着如此戏剧化的玄机。《SONIC WILD FIRE》《生化危机》新作，《全明星大乱斗》中KONAMI“形象代言人”索利德·斯内克的参战，一连串的大作轰炸令依然用自己常年搭档《山脊赛车7》和《光环3》作为挡箭牌的PS3和XBOX360显得有些招架不住。虽然这次大展任天堂尚未公开Wii的具体发售日和相关细节，但它的风头已是一时无二了。

然而，玩家在连续数日的兴奋莫名中也渐渐发现了一个事实，大作云集的Wii似乎在走向标题决定论的老路。每一代的次世代主机，永远都在这些熟悉的标题之间争夺着自己的注目值，在名牌大作剩余价值被无尽开采的今天，续作的轰炸力是否还能像以前一样地突出？这一次



▲《失落星球》等名作将微软的家用主机拉回了人们的视线中，这种格局会对掌机界产生什么影响？

的E3展，聚集在PS3发售日及Wii软件群之上的耀眼光芒之下，却意外地拂过了另一阵新风。长期保持着创新力的CAPCOM为XBOX360送去了《失落星球》《勇闯尸城》，事后证明，这些有着锐意开拓精神的新生作品得到了玩家更多的赞许。而KONAMI虽然未能免俗地用MGS4和《寂静岭》一系列衍生作品作为吸引眼球的举措，但小岛亲自领导开发的NDS新作《Lunar Knights》活用NDS分屏机能，以及气候对游戏产生的影响，令人想起当年GBA的话题作品“我们的太阳”，为玩家多保留了一份新奇。

如果说之前围绕在Wii软件阵容之上的话题还只是一种猜测，那么到了SE宣布将在NDS上发售《最终幻想3》时，标题决定论的历史痕迹终于再一次披在了NDS的身上。《最终幻想3》和《最终幻想13》的制作难度和推出力度虽然不可同日而语，但SE这盆“黄金冷饭”所具备的含义却是其对掌机平台二线市场占有率的高度肯定。可以想见的是，由这盆翻炒了无数回的冷饭所开始的，是一个衍生作品林立的宴席，这在半年之后的DQ20周年纪念发表会上得到了完全的印证。



▲PSP专用周边代表着SCE的“新品牌战略”，根据市场状况转换经营方针是厂商必备的能力。

E3展之后到东京游戏展这段时间内，掌机领域对峙的双雄各自走向越来越清晰，也越来越归还到各自的本原和理念上。

6月1日，PSP实现单机下载及保存游戏的机能。

6月8日，任天堂宣布将建立NDS月产200万台的生产体制。

6月14日，SCE推出PSP专属周边品牌“Play Station Signature”，并且开始在自社大楼里设立销售专柜。加上之前的“Play Station SPOT”通信终端，PSP正如索尼自己对PS3所做的定义一样，并不是一台纯粹的游戏机，而是一个多媒体的娱乐终端。周边品牌和“加油

站”的设立，也使PSP数码和家电产品的印象大大超过掌机的印象。

SE于6月12日宣布在NDS制作对应Wi-Fi通信机能的“勇者斗恶龙怪物篇JOKER”，可以看作是三月后成群续作的先锋。NDS将于7月24日发售的网页浏览工具软件，除了运用上下分屏来加强用户的便利性以外，也基本属于一个和PSP攀比的举措，不足为题。6月28日推出的粉色新版NDSL也是为以后的彩色系列PSP的推出作了一番预演。



▲超重量级软件堪称游戏主机的“保险”，拥有很多这类作品的任天堂无疑是经营的行家。

随7月12日《最终幻想》一同出现的有深黑色的NDSL的新款，同时还有若干年前作为PS形象代表的《古惑狼》在NDS上翻滚。同时，任天堂又公布了一系列包括《口袋妖怪 钻石/珍珠》《WE》在内的对应Wi-Fi的游戏，PSP在《幻想传说》的勉力支撑下，依然无法阻挡住传统的标题决定论所产生的影响，8月初，任天堂宣布在日本国内累计发售量超过了1000万台。也正是自此时起，NDS胜势的言论开始起头，而索尼其后在PSP之上作的一系列努力都开始被视为自救的应急措施。

STEP 4 残局 双河分流

8月4日，KONAMI宣布在NDS上制作《心跳回忆 女性篇》，这首先令人想起当年这款“女权主义”名作在PS2上引发的轩然大波。名作系列一旦在某个平台上出现过于特定群体化用户向的痕迹，通常只能表明该平台的受众群范围较广，令厂家相信非主流的名作变招也能够得到较好的市场适应性。其次，对比2005年7月SCE将当年的名作《互动演剧》系列交付PSP移植，亦不难发现，同样作为成熟的主机，怀旧风的引发正是该平台市场稳定占有率的一大佐证。

在NAMCO拼尽全力用《皇牌空战》和《山脊赛车》为PSP守住软件阵线的同时，8月24日《最终幻想3》的发售，以及一再延期的《暴风传说》终于定在10月26日发售的消息更为NDS捍卫了游戏阵容的含金量。

也许是依然出于平衡的想法，在9月这个敏感月份刚一开头的时候，BANDAI NAMCO同时宣布了传说系列两款新作分别在PS2和PSP上发售。然而，就在这个月份中，《口袋妖怪 钻石/珍珠》和WE发售的特别纪念版NDSL终于还是将更多的掌机玩家牵向了任天堂的“收集乐趣”之中。

随着同年5月1日日本新游戏分级制度的确立，在临近东京游戏展的时段内，NDS和PSP的用户层倾向性也有了更为明确的分野。一边是诸多纯游戏名作续篇的登场，一边是美女麻将类游戏的频繁出现。而9月15日世嘉先于东京游戏展召开的发表会，更是清晰地显现出了软件厂商对索任两方的定位。一边是《VF5》《Power Smash 3》放心地交给了PS3，另一边又是《BLEACH》《索尼克与秘密指环》《猴子球》构成的Wii风景线以及《三国志大战》和《风来的西林》搭建的NDS花园。游戏成人化和纯游戏迷的分别一丝没有含糊。另一边，CAPCOM更是将《流星洛克人》所带来的洛克人20周年纪念作品的价值完全赋与了NDS，并且一公布就是三个版本的同款游戏，这足见CAPCOM对NDS市场号召力的信任。

随着9月22日东京游戏展正式开幕，游戏作品集中化的迹象变得越来越清晰。《最终幻想12》和《王国之心》的正统续作双子星同时闪耀在了NDS的屏幕之上。同时，在《Lunar Knights》的试验之后，KONAMI小岛也正式将《我们的太阳》投射到了NDS上来。

也许是索尼也看到了这种趋势对自己形成的不利局面，其后的两个月完全是PSP铆足劲拓展外延的迂回战略表现。

11月2日，PSP专用摄像头发售，这使得PSP这台“多媒体娱乐掌上电脑”进一步向新时代“WALKMAN”靠拢。

11月22日，索尼三弹连发，除同时推出三款颜色的PSP以外，3.0版系统软件的发布，官方PS模拟器及ROM的下载都在努力地开拓着PSP的实用性。然而，10月到11月之间，除了以前既定的作品，PSP几乎难以觅集新发表的作品，

顾博文	《电子天下·掌机迷》能给玩家带来更多关于游戏历史方面的知识，希望玩家达人能够身体棒棒，胃口香香！
读者资料	男，21，沧州职业技术学院化工0601，061001

而在NDS 这一边，却是新作层出不穷，甚至连《平成教育委员会》《横山光辉三国志》《遥远的时空中》这类异色而具有一定人气的作品都纷纷集中在了NDS的上下分屏之上。

这股风向到了12月12日的SE发表会上一锤定音，SE对NDS的倾斜宣告掌机游戏大作主流分野的形成，随着国民RPG 的加盟，在今后的运营中，NDS借助纷涌而至的名作续篇一定会形成优势循环，进一步拉大与PSP之间的软件力量对比的差距，也正因为如此，一些PSP的拥护者开始有些悲观地认为掌机市场又将由任天堂一统天下。

如今想来，NDS实质上非常像当年的PSone，在DC、PS2、Xbox、NGC四国胶着的年代，PSone利用其便携性以及无人能比的软件数量为索尼创造了大量的后备财富，而名作周边续篇和移植作品的翻炒页几乎因为这台机能落后于时代的“先辈”得到了更多生存的空间。它注定无法成为游戏产业的注目焦点，因为从游戏机产生之日起，无论成败，家用主机都是绝对的主角。掌机的世界再怎样热闹，产业巨子们彼此心知肚明，这也仅仅是任天堂三代主机都未占主流地位之后还能坚持不懈的信心来源和经济支撑。

因为软件阵容而决定NDS 将逐渐把PSP挤出掌机领域，这样的结论为时过早，我们只能断言，在纯粹的掌机领域，任天堂将再次占据主流。然而这样的命题预设，首先就有了一些偏差。

PSP公布之初，从来都不曾仅仅作为掌机来运营的。在索尼的整个蓝图中，次世代媒体格式的竞争与次世代多媒体终端的竞争都是第一本命，而连接起这一切的，恰恰是PS3和这台不纯粹的掌机。时至今日，我们国内各大城市电脑城里出现的专柜从一个侧面反映了PSP外延生命力的强盛，而某种意义上，一些从不玩游戏，不知游戏为何物的人们，也没有像今天这样，在地铁里频繁见到掌机具有如此之高的使用度。再反观NDS，借助“神游”专柜，令我们能够享受到过去不敢想象的在大型超市里挑选软件的待遇，但是与电脑城中比比皆是的PSP字样不同，超市里的专柜或者偏安于玩具区一隅，或者干脆慢慢退出，在这一点上，至少可以证明，对于纯粹的游戏机来说，能够接受的人群还是没有达到“今非昔比”的地步。


▲如何看待第三方厂商的制作力量已经不是一个可以简单概括的问题，它直接关系着软件战略的成败。


▲PSone曾经是PS实力延续的象征，如今到了PS2和PSP的转型时期，SCE将有什么动作？

过去游戏媒体对我们的熏陶使我们逐渐培养出了一个常识，那就是游戏厂商因硬件赔钱，而因软件获利。也正是出于这样一个常识，使很多人在两台掌机发售不久时就已断言，在硬件销售数字背后，软件利润不敌NDS的事实会慢慢将PSP推入败势。然而，在把这个常识套用在一切游戏平台之前，我们似乎还忽略了一个事实，那就是随着时代的进展，游戏平台将越来越向着家电化以及数码产品化的方向发展。如今的时代，一台集合复印、扫描功能于一身的打印机也许售价只有六七百元，这在过去几乎是天方夜谭，但明眼人却都能看出，耗材所带来的巨大利润是数码产品价格一再跳水的推动力。PSP建立起的周边品牌已经有点向此方向靠拢，而一早定下的对MEMORY STICK的依赖，也是我们做评论时经常忽略的索尼掌机产业的核心利润之一。向下兼容机能的存在以及各种模拟器的开发和破解为PSP提供了取之不尽的后备软件资源，而在日本游戏媒体所作的调查中，偶尔才玩甚至不玩游戏的人占了PSP用户的最多数，这看来似乎不是好事，但实际上，这确实是PSP应当拥有的增长点。这就是一个令人感到有些讽刺的事实：综观历史上的掌机，从来没有任何一台能像PSP这样，获得如此之广范围的受众群——除了NDS之外。NDS牢牢地把握住了新玩家群体，而PSP却没能在自己应该走的方向上再多加一把力。

幺迪	上了大学才发现，GBM已经不能满足我的胃口了，我春节一定要入手NDSL。
读者资料	男，18，河北医科大学06药学1班，050017

除了目前令我们眼花缭乱的次世代主机竞争和掌机双雄对峙的局面以外，还有一道涓涓细流，我们似乎忘记了它的存在，但它确确实实存在于掌机市场走势的洪流之中。在几年以前的《游戏批评》上，笔者曾经预言过，在PSone之后，索尼一定会将PS2也进行微型化的革新，继而进行对便携游戏主机市场的探索。作为这种探索结论的商品和当年的PSone有一个尚不明显却很重要的区别，那就是随着PSP连接终端功能的确立，逐渐淡出市场的PS2会和今后逐渐得到机能加强的PSP进行融合，以更强的次世代掌机的外衣来包装出“多媒体家庭娱乐中心遥控器”的实质来。

今年，PSP将要和NDS双双进入发售第三年的时间段。以目前NDS的软件阵容来看，2007是扩大战绩和继续保留市场份额及利润的一年。在软件阵容略显停滞，但已经在周边开拓上出现了一些新思路的PSP身上，我们是否又会看到某种让我们震惊的变数呢？这一切，现在还不得而知。

余音 新年的迷雾与初现端倪的激流

新年伊始，《圣剑传说》NDS版定于3月8日发售的消息依然延续着标题决定论的轨迹。但我们可以意外地发现，在PSP相对较为沉寂的时候，PS2却在当前PS3的无上关注之下呈现出令人瞩目的活跃来。SE为庆祝《王国之心》系列累计发售超过1000万份，决定于3月29日发售《王国之心2 FINAL MIX+》，增加各种新要素。《牧场物语》及《前线任务 online》也开始增加了各种细节的公开。《光明力量EXA》和《GTA SanAnoreas》的发售，也为SCE缺少RPG的年初提供了不少补偿。

随着任天堂将2006年10月起的季度业绩预估上调为NDS累计出荷数达到2300万台，PSP也悄无声息的跟随“怪物猎人”的发售推出又一款金色的PSP主机，从而使PSP的购买者有六种颜色的选择可能。这段时期之内，和以往一样，三大次世代主机都在进入一个软件逐步累计和新作频频发表的拉锯时期，掌机市场也因为NDS软件阵容的无可对比性，而进入短暂的沉寂。

然而，让我们暂时把目光从游戏产业上离开，来关注一下周边产业的传言。我们可以从中预见到，两大掌机今后的走向将会产生怎样的分歧。Ipod作为一款功能强大的MP3，已经被广大的青少年所接受，成为正统游戏领域之外又一个流行名词。目前有传闻，苹果公司在消费类电子产品展览会International CES 2007上，宣布将公司名称由原先的Apple Computer.Inc改为Apple.Inc，并宣告今后的苹果公司将不再局限于电脑产业，而要把触角延伸到音频、视频、动画、通讯等多个领域。在此之前，一直有传闻苹果在秘密召集游戏设计开发人员，可能会为下一代的Ipod增加游戏功能，甚至还曾经传出过苹果有意收购任天堂的传言——当然，我们不妨对此一笑了之。无论这些猜测中有几分炒作的成分，也不管它们当中有几分会变为现实，创造一个掌上多媒体娱乐终端的野心是绝不仅仅只有索尼拥有，这是一个可以确定的事实。现代电子和数码科技的高度融合使终端的竞争势难避免，而苹果在这次展会上发表的iPhone手机已然有了一个掌上娱乐终端的雏形。8GB的超大容量、对应3G技术、运行OSX等等，都超出了手机所需的范围，未来出现次世代版的“N-GAGE”，并不是一个遥不可及的幻想。在当今的时代，多媒体融合的趋势将席卷多种电子科技，游戏机也不再“纯粹”了。当然，这不一定是坏事。

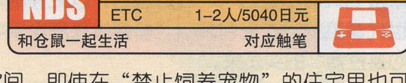


▲两年前的宣传图片如今看来已经令人怀念。到了2007年年末，这些掌机又将面临怎样的命运？

2006年的掌机是一场迷局。我们从不同的角度去审视它，会得出完全不同的结论。严格说来，掌机业界，乃至整个家用游戏业界都不过是电子娱乐业界格局中的一个组成部分。它的发展与变迁受到太多因素的影响，发生的变化也过于微妙。想准确判断未来掌机界的走势，绝对不是一件容易的事情。但是，从另一个角度来说，也许也正是因为小小的掌机中凝缩了太多大业界的影子，我们才能产生观察它，审视它的兴趣。游戏厂商们的博弈将在2007年不懈地继续下去，而掌机上的棋局，也将一如既往地在我们面前展示出斑斓的色彩。

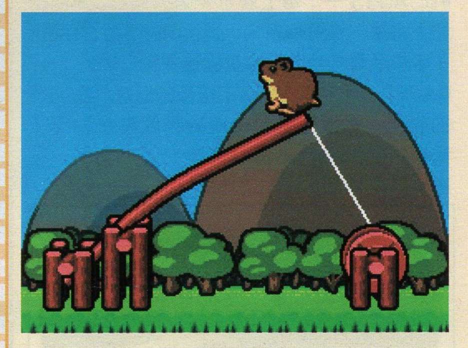
文/Slience





仓鼠那惹人疼爱的模样和可爱的动作是本作的精髓

那黑珍珠般炯炯有神的眼睛、微微颤抖的短短的身躯、短小的前肢啃食坚果的独特的动作，真是没有比这些更让人打心底喜爱的要素了。如果您来玩《和仓鼠一起生活》的话，就会被仓鼠它们极其惹人怜爱的模样所深深吸引。



这是用触摸笔来养育仓鼠的养成SLG

现在在日本的宠物市场里，仓鼠是一种非长流行，大受欢迎的宠物。仓鼠体形小巧，很便于家庭饲养，它是一种小型啮齿类动物，它们的牙齿会不断地生长，故需为它提供磨牙用品磨牙以保持其长度和外形。

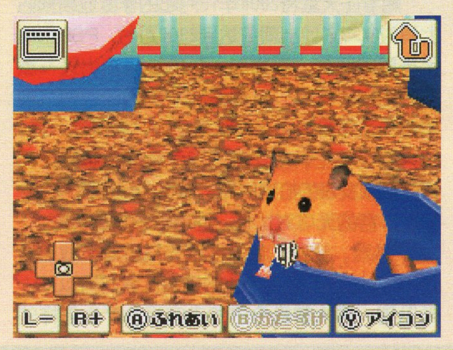
它们的腹部毛色雪白，尾部和四肢则极为短小，有少量白毛包围着，透出粉红的体色。一般仓鼠的体长约6-8cm，平均寿命2-4年。有别于普通的“过街老鼠”，仓鼠的外形肥胖可爱，头圆体圆，眼大深黑且明亮，耳朵也较小而分开，两颊各有一长形囊袋，用以储藏食物。据说就是因为它们有像仓库一样的储藏器官，而取名为“仓鼠”。

因为仓鼠的体形娇小，饲养时不需要很大的空间，即使在“禁止饲养宠物”的住宅里也可以养。

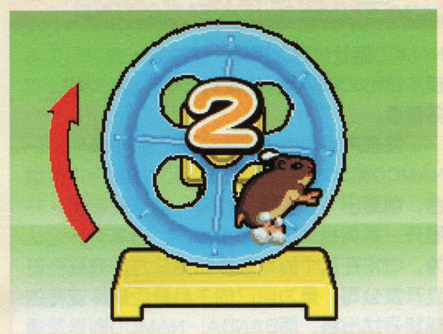
但是无论是任何宠物，既然是一个生命，饲养起来都比想象中困难许多。仓鼠所谓的“很容易饲养”是针对宠物狗、宠物猫之类的对比，而且也只是饲养空间和费用上的差距，实际上饲养仓鼠并不是很轻松，需要费很多心思。

所以，为了能真正饲养仓鼠，就先在游戏中进行一次演习吧！所以玩《和仓鼠一起生活》是最好的练习方式了。《和仓鼠一起生活》是一款在目前最受欢迎的掌机平台NDS上发售的游戏软件，本作是以饲养仓鼠为主题的育成SLG。本作用3D完美地描绘了仓鼠的相貌身形，并且细致地再现了仓鼠的各种特征。而且可以利用触摸笔抚摸仓鼠，用手捧起仓鼠，这些都是只有NDS才能做到和仓鼠的亲密动作。

这个游戏中饲养的仓鼠有4个品种，是目前最流行的黄金仓鼠、加卡利亚仓鼠、坎贝尔仓鼠、罗伯罗夫斯基仓鼠。笔者也没有实际饲养过仓鼠，这些品种也是通过这个游戏才第一次了解到。同样都是仓鼠，但是不同品种在外表上的差别也是很大的，连性格似乎都不一样呢！比如黄金仓鼠是这4个种类中体积最大的（身体



全长18CM左右），性格十分稳定，非常适合初学者进行饲养。加卡利亚仓鼠的身长和体重仅有黄金仓鼠的一半左右，相比之下个子小很多，是现在市面上非常欢迎的品种。坎贝尔仓鼠和加卡利亚仓鼠外观上十分相似，不过似乎个性上更加凶猛一些。最后就是罗伯罗夫斯基仓鼠，它是4个品种中个子最小的仓鼠，眼睛上的眉毛一样的毛发十分可爱，但是性格上却很胆小，戒备心十分严重，是给高手进行发挥的品种。



《和仓鼠一起生活》准备了这4种拥有明显不同特征的仓鼠提供给玩家，而且还提供了丰富的毛色和仓鼠的躯干进行选择，可以组合出97种不同的仓鼠。

虽然只需要空闲的时候照顾一下就好了，但是如果不用心的话……

本作采用了和现实时间一样的时间设置，就算切断电源，游戏中的时间也会继续流动，仓鼠的食物和水都会继续减少。

作为饲主的玩家首先要做的就是每天一次给仓鼠添加食物和水。给仓鼠睡的草床也需要经常更换。这里登场的仓鼠的饲料和床还有玩具都是现实中有的。比如食物要给仓鼠准备一种叫做“pellet”的食物，床就准备白洋树的叶子或者松树的叶子。盛放食物的器皿和给水器也都是在现实中可以买到的，完全模拟真实的饲养环境。不过说归说，游戏中还是必须把打扫仓鼠笼子、清理仓鼠的排泄物这些事项进行简化。这毕竟还是一款游戏而已。

在笼子里，箱子和厕所这些在游戏内需要设置位置的东西都全部由玩家自己自由设置，利用触摸笔可以很轻松地搬运这些东西。游戏里登场的小配件有200种以上，经典的跑步轮圈和口笛都肯定有。此外还有很多小道具，不过设置的时候要看看仓鼠会不会玩，不然就会出现一些错误。

有趣的是仓鼠在得到乐趣后，很满足，就会飞出一个“星星”。拿着这些星星就能去宠物商店购买更多的食物和小道具，星星就是游戏中的资金。当初还以为购买养仓鼠的东西需要打工，不过现在觉得这个养仓鼠就能得到钱的点子的确不错。实行起来也是特别轻松，给了仓鼠喜欢的食物后，就会得到大量的星星（真的仓鼠也能这样就好了……），然后就去购买各种小道具。此外不仅是喂食，就是喂水也会出星星，慢慢地积攒星星购买道具吧。

繁殖事件和无线通信交流的乐趣

游戏的育成时间超过21天后，仓鼠就会成长为“成熟体”，如果这时看到喜欢的异性，就可以和它繁殖出小仓鼠。繁殖事件是游戏中登场的人物向玩家发出邀请，一起繁殖仓鼠后代。此外还有个办法就是进行无线通信，和其他玩家饲养的仓鼠进行交配。

本作可以和周围有相同游戏的玩家交流，通过联机可以让两只仓鼠一起玩，然后也可以繁殖后代。本作中繁殖的数目固定为一只，在和其他玩家交流后繁殖出来的仓鼠幼子有着商店中没有的珍贵毛色。

在现实感和游戏性中维持了微妙的平衡

《和仓鼠一起生活》最好的一点就是只需要抽出一点空余时间来照顾仓鼠，就能很好地进行饲养。用触摸笔抚摸它，用麦克风叫它，这些都是只有NDS才能做到的特性。而且本作在现实感和游戏性的平衡中做得非常好，游戏中的就好像生活中的一样，但是游戏不需要痛苦地用上很长时间。孩子们在玩的时候很轻松就可以养育一只仓鼠，但是如果让他们认为真正养也很轻松就麻烦了。

本作也难免有些遗憾的地方，那就是每天只玩一点点，几乎看不到什么变化和进展，没有什么能带来惊喜的新发现。虽然游戏中仓鼠的动作很接近现实，看起来也很可爱，但是动作的种类并不多。宠物店店长和其他游戏中出现的人物台词很少，对话几次后就没有意义了。这样根本没有什么能刺激玩家进行游戏的要素。

索尼与BANDAI-NAMCO联合成立游戏开发公司

1月24日，索尼SCE与BANDAI-NAMCO GAMES联合发表声明，宣布将共同出资设立一家游戏开发公司。这家公司名为“CELLIUS”，于2007年3月6日正式设立，其主要目的是利用索尼拥有的Cell Broadband Engine开发新型娱乐项目。

这家股份有限公司的股权由SCE和BANDAI-NAMCO共同拥有，SCE出资比率为51%，BANDAI-NAMCO出资比率为49%。CELLIUS的事业内容是企划、制作并发行各种音响、影像制品及游戏软件。公司的董事长兼社长由目前在BANDAI-NAMCO供职的中村勋担任，BANDAI-NAMCO副社长鹈之泽伸、SCEI会长兼CEO久多良木健和SCEI副会长佐藤明出任这家公司的非常务董事。

发表声明中称，这家公司“将对BANDAI-NAMCO和SCE双方的技术及柔软的创意进行融合，创造出‘使人感到惊奇’的互动娱乐，并展开一系列相关的经营工作”。日本有评论认为，SCE在这个时期选择和第三方厂商联合设立开发公司，是为自己的主机缺乏软件支持的现状寻找出路，而BANDAI-NAMCO则是想通过合作获得一些商品开发中必要的技术支持与发行渠道。

《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》日本出货量超过百万

SQUARE · ENIX公司近日发布消息，称该公司发售的NDS游戏《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》出货量已经突破100万套。

如同本刊已经刊登的攻略中介绍的那样，《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》是一款以培养在《勇者斗恶龙》系列中登场的各种怪物，登上最强的“怪物大师”宝座为目的的RPG。《勇者斗恶龙怪兽篇》的前作曾经在GB等机种上发售，但这次的作品首次采用了3D画面，并且搭载了对应任天堂Wi-Fi的新机能，在系列爱好者之间获得了非常强烈的反响。

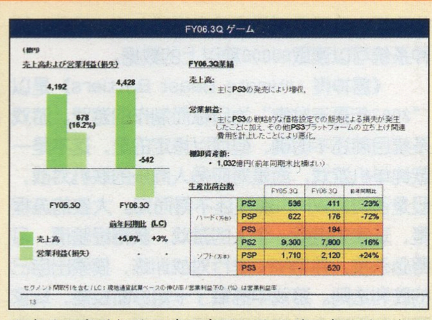


这款游戏的发售日是2006年12月28日，在大约一个月的时间里达到了出货量百万的成绩。这款游戏首发之后，在日本很多游戏店中出现了断货的现象，厂家不得不迅速组织货源进行第二次发售。这个一百万的销售佳绩就是在二次出货的基础上达成的。



SQUARE · ENIX于2006年在NDS上陆续推出大作，而且都引起了很大的反响。《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》在画面表现和系统运用上有很多创新之处，这可以看作是给将要推出的《DQ9》进行的一次练兵。

索尼发表季度业绩决算 游戏部门亏损500亿日元



		FY05.3Q	FY06.3Q	前年同期比
ハード(万台)	PS2	536	411	-23%
	PSP	622	176	-72%
	PS3	-	184	-
ソフト(万本)	PS2	9,300	7,800	-16%
	PSP	1,710	2,120	+24%
	PS3	-	520	-

↑索尼公布的经营业绩示意图，营业利润表上的亏损显得非常扎眼，出货表上也尽是负数。

索尼公司于1月末公布了2006年第3四半期(财政年度第三季度，一般指10月到12月）连结业绩，游戏部门的总销售额为4428亿日元，比上年度同期增长5.6%，但营业利润亏损542亿日元，和上年度盈利678亿日元的数字形成了鲜明对比。

新台式主机PS3的发售使索尼游戏硬件方面的销售额呈增长态势。但另一边，PS2的销量虽然与去年同期持平，主机的降价却使整体收益下降。PSP销售数量的下降也成了硬件减收的重要原因。

软件方面，PSP部门处于增收态势，PS3软件也开始收益，但由于PS2软件销售势头下滑，软件的整体销售额有所降低。将硬软件部门合计之后，游戏部门的总销售额比上年度同期略有提升。

营业利润上的亏损主要来自PS3主机的降价，PS3宣传的相关费用也提高了经营成本。同时，PS2和PSP的营业利润全部下滑，和上年度同期相比下降了1000亿元以上，因此在经营损益表上呈现出了赤字。

在公布业绩报表的同时，索尼还公布了当前主要硬软件商品的生产出货量数字。PS3在日本出货81万台，在北美出货103万台，合计出货184万台。不过在不久之前，日本国内的出货量据称也达到了100万台，如果将这个数字核算到年度，“年度出货600万台”的数字应该是可以实现的。软件方面，日本出货100万套，北美出货420万套。

PS2的全世界累计销量为411万台，比上年度减少了约两成，但依然势头强劲，上次预测中年度销量1100万台的目标即将达成。在本次业绩报表中，年度销量的数字已经向上修正到了1300万台。

PSP方面，硬件销量为176万台，比上年度同期的622万台大幅下降，但软件方面销量达到了2120万套，超过了上年度的成绩。特别是欧洲出货量1000万套的数字，使人感觉到PSP的商品势头还没有就此中止。

SCE发布3.10版本PSP系统

索尼SCE于1月30日发布了3.10版PSP系统，SCE的官网上也同时公布了这一消息。

SCE声称，这次公布的3.10版系统强化了对应PLAYSTATION network的机能。但是，这次的版本修改中没有提及关于具体对应游戏的变更点。

在与网络有关的机能中，3.10版系统追加了对应“PlayStation Spot”的机能。从1月30日起，日本各地游戏店中对应PS3的店头专用终端“PlayStation TV”开始对应PSP下载服务“PlayStation Spot”。日本本地的PSP玩家将可以利用店头的PS3下载终端下载PSP的游戏体验版、宣传影像及一些网络浏览器，也可以利用这个周边在一些对应游戏软件中进行通信对战。SCE在官网上提供了设有“PlayStation TV”的店铺名单。

除了这个对应之外，3.10版系统还在一些细节上作了修正，包括让“Location Free Player”机能对应MPEG4-AVC，以及在网络浏览器的“表示设定”中追加“节省记忆容量”选项等等，新机能的改进主要针对网络机能。整体上看，3.10版作出的修正对我国玩家来说并不是很重要，基本可以看作对下一个版本做出的过渡。



NDS《兽神传》公布 KONAMI让卡片联姻掌机

KONAMI公司于1月下旬在东京召开了春夏季玩具商品洽谈会“TOY Forum 2007”，并在会上公布了一款可以和NDS掌机联动的集换式卡片游戏《兽神传 Ultimate Beast Battlers》。

KONAMI在这次玩具洽谈会上公布了各种各样的玩具商品，但其中最引人注目的还是这款使用了NDS特殊周边“魔术读取系统（Magic Reader System）”的NDS软件。“魔术读取系统”是一种用NDS从卡片上读取数据的系统，使用时要插在NDS的GBA卡插槽中。与以前各种掌机曾经使用过的条形码式卡片读取系统不同，玩家只需将卡片在“魔术读取系统”前一晃，就能瞬间将卡片上的数据输入NDS之中。厂商目前还没有公布这个系统的技术原理。

厂商在商品洽谈会现场进行了这个系统的示范表演，用卡片的正反面似乎都能成功输入数据。而且，卡片并不是只有中央部分可以输入数据，就算只将卡片的一角在机器前晃过，依然能够正常读取数据。数据的读取速度也很快，厂商称读取所需时间在0.1秒以下。在实际展示中，卡片的数据也几乎是瞬间显示在屏幕上的。据称，这种系统可以读取60000种以上的数据。

《兽神传 Ultimate Beast Battlers》是以“2007年夏天发售”为目标而制作的游戏。游戏系统目前还不明确，但可以肯定的是，这不是一款纯单机游戏，而是对应多人同乐的联机对战，但是否对应Wi-Fi现在还不得而知。大致的流程是，玩家先进行一个人的游戏，获得经验值，习得必杀技，并与NPC进行对战训练，摸索出自己的胜利法则。游戏中搭载了卡组诊断技能，玩家可以利用这个机能检测自己的卡组。在游戏中购入“补充包”后还可以获得新的卡片，来强化自己的战斗力。

这种游戏一开始就被设计成同时利用卡片和NDS来游戏，似乎并不能单独进行游玩。输入数据及进行战斗要在NDS中进行，画面上会显示出华丽的战斗画面。根据目前的情报，《兽神传 Ultimate Beast Battlers》将和“魔术读取系统”同捆发售，这种销售形式也有为“魔术读取系统”进行硬性推广的意味。

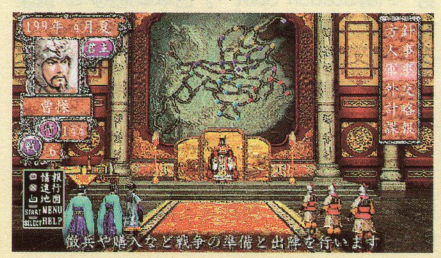
光荣公司历史SLG大作《三国志Ⅷ》将移植PSP

光荣公司近日宣布，将于3月29日在PSP上发售历史SLG大作《三国志Ⅷ》，价格5040日元。《三国志Ⅷ》是一款以我国三国时代为舞台的战略模拟游戏。本作曾经在PC等平台上登场，本作移植自对游戏表现作了很大强化的PS2版。玩家将从游戏中收录的611名武将以及可以自行登录的100名武将中选择一人进行游戏。玩家不仅可以当君主，也可以扮演军师，太守，甚至是在野武将的角色。玩家可以选择出世做官，也可以选择浪迹天涯，游戏的自由度非常高。在武将之间的关系上，也存在会相互协助的“义兄弟”，在乱世中一争雌雄的“劲敌”，以及想夺取玩家性命的“仇敌”等等，对三国的历史故事进行了更具有人情味的演绎。

游戏的年代自公元184年黄巾之乱开始到公元234年孔明去世为止，在这51年中的每一年各收录了一个章节。此外，还附加了孔明去世之后的3个章节，以及所有武将都超越时代出场的“英雄集结”之章，总章节数达到了55个。游戏中还将有著名事件发生的年代编成“推荐章节”，并标有该时代的代表武将，便于不熟悉三国历史的玩家进行选择。进入各章节后，还可以看到对时代背景进行解说的开场事件。

武将们分别设定有接近战用的“突击”及属于计略范畴的“烈火”等能力，玩家可以在战争中灵活运用他们。每一名武将都有擅长的能力和不擅长的能力，通过训练可以获得新的战法，也可以提升熟练度，使技巧的成功率上升。

一旦某个势力发展到一定水平，其它势力就会集结成名为“反某某联合”的联合军。结成联合协定之后，武将们就可以超越所属势力的界限共同战斗。即使玩家已经到了天下统一的边缘也不能大意，这正是本作最能令玩家体验到真正历史战争感觉的精彩设计所在。



S·E发表业绩报告 掌机游戏贡献不小

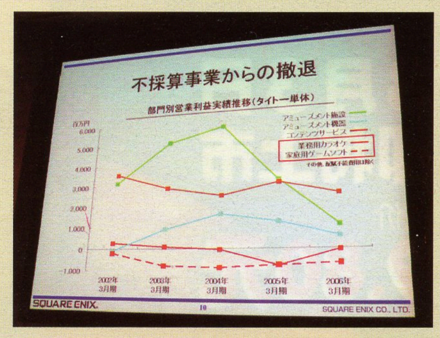
著名游戏厂商SQUARE·ENIX近日召开记者发布会,在会上公布了第3四半期业绩报表。在2006年风光无限的S·E销售业绩有了大幅上升,其中,掌机软件上的增长非常引人注目。

S·E第3四半期的总销售额为1230亿3500万日元,比去年同期增长78.3%;经常利益为202亿2800万日元,比去年同期增长191.6%;纯利益90亿9500万日元,比去年同期增长111.9%。S·E本期的业绩增长主要来自几款游戏大作,其中PS2版《最终幻想XII》在北美发售约2个月后达成了166万的销量,《王国之心II》在欧洲销量为69万,前面报道过的《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》也在日本创下了百万佳绩。此外,廉价版游戏的销量也非常可观。S·E在2006年4–12月间软件总销量为日本564万套,北美552万套,全球合计1311万套。

S·E董事长和田洋一出席了本次记者发布会,并对S·E当期和下期的经营方针作了总结与设想:"现在是准备时期,为了与下一个时期连接,我们需要在这个时期坚实地蓄积利益。在这个意义上,我们会在下一个年度中利用次世代机种陆续推出大作,但不会大量放出。"

除了公布本公司业绩外,和田社长还对已经收归S·E名下的TAITO公司的下一步经营方针进行了说明。和田表示,TAITO目前正在要求员工进行自动辞职,希望将职员总数从1000人左右削减至800人左右。和田认为TAITO当前应当进行的工作是"从不盈利的事业中撤退""将资源向重要事业集中",希望通过这些举措加强TAITO的经营效率。"S·E每年发售的游戏在10到20款左右,而TAITO要发售80款,甚至100款。但是,这些游戏中大部分都是从外面买来的,实质上是纯发行类游戏。"和田社长表示,将对TAITO的游戏品牌进行精锐化。另外,S·E还将重整TAITO拥有的游戏设施,以资产较高的不动产为中心,对各店铺进行改造与强化。

发布会的最后还提到了已经公布的NDS《勇者斗恶龙IX星空守望者》。在大家最关心的售价问题上,和田社长虽然没有公布具体售价,但表示"希望在顾客允许的范围内适当进行提高"。





↑S·E在2006年的业绩很大程度上来自掌机的成功。到了2007年,掌机游戏依然是业绩的主要增长点。

NDS全球销量3561万 营业利益比上年度翻番

任天堂公司于1月末公布了2006年4月到12月间年度连结业绩报表,报表中显示,NDS全球销量已经超过三千五百万,任天堂整体营业利益与上年度同期相比翻了一番。

年度硬件明星NDS与年末时曾经出现缺货状态的Wii都呈现良好的销售态势,销售额达到7125亿日元,比去年同期增长72.8%;营业利润达到1676亿日元,比去年同期增长102.5%;经常利益达到2207亿日元,比去年同期增长50.5;纯利益达到1319亿日元,比去年同期增长43.1%。

报表中同时显示,累计至2006年12月31日止,NDS全世界累计销量已经达到3561万台,其中NDSL销量为1733万台。Wii的全世界累计销量为319万台。

这次公布的财政报表与上个月任天堂将2007财政年度NDS的预期出货量从2000万台向上修正到2300万台的动作形成了呼应。可以说,任天堂已经在游戏市场上呈现出了积极的扩张态势。

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

在经历了新年初的软件热销后，1月中下旬的游戏软件销量明显进入了一个缓和期，各平台都有个不小的下跌。

2007年1月15日–1月21日 TOP 10

本周的日本掌机销量TOP10中虽然还是老任的天下，但终究出现了一款PSP游戏的身影。早于去年12月就发售的合金装备OPS，虽然游戏素质颇高，但因受到DS打压一直无法出现在榜中。



1 DS NEW 怪盗瓦里奥

●任天堂 ●RPG ●2007.1.18



单周销量：**123676**

累计销量：123676

素质平平的本作估计很难长久保留在榜中。



2 DS → 口袋妖怪 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：**49050**

累计销量：4624864

神作估计下期时有望回归榜首。



3 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

单周销量：**31984**

累计销量：3922009

脑锻炼又回来了！真的有点“胡汉三”的感觉……



4 DS NEW 世界树迷宫

●ATLUS ●RPG ●2007.1.18



单周销量：**31702**

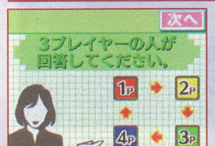
累计销量：31702

本期DS平台上的一大亮点，算是DS上少有第三方大作。



5 DS ↓ 常识力鉴定DS

●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



单周销量：**31309**

累计销量：1088596

让人无法理解的又一款百万大作……



6 DS ↓ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

单周销量：**29842**

累计销量：4016459

新马终于成功突破400万，大家请鼓掌！

7 DS ↑ 欢迎来到动物之森

●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



单周销量：**28351**

累计销量：3809240

DS初期长卖代表作品，如今余力尚存。

8 PSP NEW 合金装备OPS

●KONAMI ●间谍情报ACT ●2006.12.21



单周销量：**20843**

累计销量：289267

超高品质的MGS OPS，这个销量在PSP上已经算是个奇迹了。

9 DS ↓ 马里奥赛车DS

●任天堂 ●RAC ●2005.12.08



单周销量：**18493**

累计销量：1886684

老游戏回归，看来还会在榜中呆上一段时日。

10 DS → 流星的洛克人

●CAPCOM ●RPG ●2006.12.14

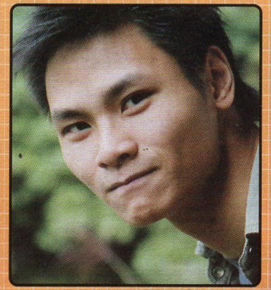


单周销量：**18398**

累计销量：315777

素质平平的本作以缓慢的销量勉强维持在TOP10。

今天，你降价了吗？



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

让我们回顾一下吧，从第一款不突出的Slot-1烧录卡DSLink的出现，到三免烧录卡Acekard的上市，接着又有SCDS以及EZ5的发布，然后再有R4的低价策略，甚至DSGBA的OEM产品满天飞，一时Slot-1烧录卡的市场混乱无比。前几天Acekard＋宣布支持Fat格式，同时还变相降价，将原本属于R4的部分市场抢夺过来，整个格局变得扑朔迷离起来……R4是否会甘于AK+的“入侵”呢？我看很难。在以后的日子里，首先出现在人们眼中的亮点会是谁呢？

从业内的角度来看，现在Slot-1烧录卡已经滥到了Slot-2烧录卡几乎无人问津的地步，数一下整个烧录界掌握核心技术的厂家就可以知道。那么，就让笔者分类别来猜测一下，近段时间烧录卡的格局会向哪个方向发展吧。

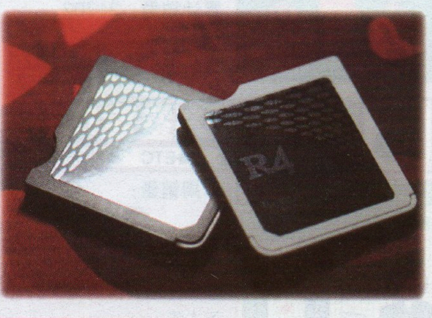
电影卡阵营

倘若我讲电影卡是目前烧录卡界实力最为雄厚的，恐怕对此有异议的玩家不会太多。作为其它的烧录卡厂家也许会有点看法，但是就市场上的产品占有量以及批发渠道的出货量来看，确实R4\M3 DS系列是当之无愧的最大赢家。就因为迈入了Slot-1时代后电影卡的策略发生变化，以往高高在上的价格成为历史。R4的出现让众人跌落眼镜，198元，从售价上讲，无论是批发商、经销商、玩家都为之动容。在AK360元、SCDS298元、EZ5268元的价格基础上，198元是多么耀眼啊。发售后的火爆验证了价格决定论的合理性，从另外一个角度讲，R4在低价的同时，还保持了电影卡一贯的做工，软件水准也很高。这样的产品，没有理由不热卖。如果硬要挑缺点，对存档打补丁导致新Rom有可能会出现兼容性问题算一个。当然，这个问题可以通过更新内核来解决。

再提一点，R4和M3 DS Simply确实是一样的东西，区别就仅仅在于外观以及界面。不过为了进行区分，二者的内核不通用（皮肤可以通用），因为厂家的策略，R4主打国内市场，M3 DS Simply主打国外市场。这一决策是因为M3的影响力较大。让R4攻占国外市场不如M3 DS Simply去效果好，毕竟老外死认理，对于新品牌的接受度不如国人高（当然这是在价格诱惑的前提下）。那些埋怨在国内难买到M3 DS Simply的用户其实不用过多担心，倘若喜欢M3 DS Simply的功能，买R4也是完全可以的。当然除非你认死了M3 DS的品牌……那就没有办法了。

R4上市初就被认为具有高性价比，虽然从硬件成本的角度进行分析，198元也已经可以算是暴利（可能普通玩家都无法猜测它的成本会有多低），但是和其它烧录卡的价格对比，它在价格方面仍然占据着绝对的优势。就因为这一点，电影卡厂商方面敢于提出要占领烧录卡市场90％份额这一“野心”，我不敢想像按照预期的发展到最后会是怎样的情形，但是当时的情形确实如此。R4以198元的价格抢占制高点，那么下面其它品牌的烧录卡又该如何做呢？按照我的猜测，R4方面的心理是这样的：如果你们不降价，大家还可以玩一段时间，倘若有谁忍不住想要降价，那只会死得更快……在这样想的时候，我想他们是没有把Acekard放在眼里的，因为这匹黑马身肩AKFS格式的死穴，而且兼具高成本的压力，降价不会有多利索，威胁也不会有多大。然而事实上，这样的情形就发生了，第一个向R4发起挑战的正是当初第一个给了电影卡厂商以压力的Acekard……

如今的烧录卡界局势纷繁复杂，只用这小小的版面实在无法一次说清。下期的窗外专栏将继续为您讲述烧录卡大战的情况，敬请期待。



市场地震频繁 未来预测很难

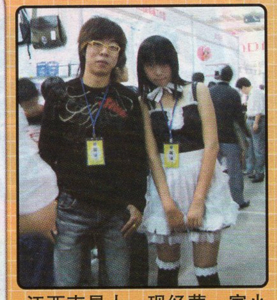
断货近半个月，主流DS烧录卡R4终于恢复了供货，价格不变。不过这批新货删减了更换用卡壳，好在这对玩家来说是可有可无的配件，从市场反映来看也丝毫没有影响到销售。上期提到的读卡器问题似乎已经得到了改善，近日出售的几套产品都能够比较顺利地识别，不过使用寿命还有待时间来验证。另外，个别R4本体弹压式TF卡槽略微存在不畅现象，基本上不算太影响使用，但还是希望厂家在下批产品中进行一下改良吧。本期TF方面的行情发生了地震，短短的半个月时间几乎是一天一个价，截止到发稿日，已经较前期狂降了至少40%，这对玩家来说可谓是绝好消息。现在购买一整套DS主流烧录卡只需要三百多元，相比GBA时代真是实惠太多了。当然了，以DSL现在的价格还无法在国内形成普及之势，毕竟一千多块的机器不是每个玩家都可以消费的，什么时候能够突破千元大关，那才是真正的春天。

似乎最近特别流行地震，就在截稿前，PSP方面真正意义上的地震终于来了。仅仅距离2.80系统破解半个月的时间，原本以为接下来是2.81，万万没有想到，万能的达人居然闪电般向全世界玩家宣布3.03系统告破，而且是一举囊括了所有的主板型号，换句话说现在市面上所有3.03系统以下的系统主机均可以软降，天下大统。毫无疑问，由此将引发的一系列市场反应，首先可以宣判市面上现存的硬降机死刑，不可能还会有人购买开肠破肚的东西。手头囤积了硬降机的商家肯定要狗急跳墙，在消息还未完全打开的时候降价抛售，或者是利用某些手段变相甩卖，比如说把硬降机升到3.03，等玩家来购买的时候当场软降鱼目混珠，等等等，这都是有可能的，不管用何种方式，总而言之绝对不可能让硬降机烂在手里。

可以预知，接下来的市场将会非常混乱，玩家必须拿出200%的警惕来。好在还是有方法加以鉴别的，关键在于硬降机必须拆封开机操作。通常开封之后，商家会在破损的原厂封条上贴一张自己的封条，说是保修用的，但明眼人一看便知是遮羞布。说白了，水货商把机器批发出去根本就是出门不保的，也压根就不会贴什么封条，只有硬降机才会贴那个此地无银三百两的东西。所以玩家今后购机只需掌握一条原则，有封条的一律免谈，基本上就OK了。但还是不排除个别手段高明的贴仿真封条，找一家信誉令人放心的店才是王道啊。另外，近期购买除黑白双煞之外的颜色主机遇到硬降的几率要更大一些，因为那几个颜色都是2.81系统，是之前无法软降的，所以现在摆在店头出售的彩机几乎都是硬降机了。

最新的降级程序必须配合正版GTA使用，而且是早期的2.0老版。正所谓一人得道鸡犬升天，原本无人问津的GTA盘一夜之间变成了关键先生，在大城市的身价已经暴涨到500元，很多商家还借此发起了横财，以50元出租一次的价格赚取暴利。好在个别拥有该盘的仗义玩家自发组织起了互助活动，义务方便玩友，精神可嘉。按照以往的经验来看，这张GTA盘很可能还是过渡工具，完美软降程序不久就会推出，所以手头有2.81或以上系统主机的玩家大可不必心急，虫子都开始叫了，还怕春天不来?

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

日前供货紧张的摄像头恢复了正常，价格也较之前有了30元的小降，另外现在国内非常流行拆卖，也就是把赠送的那张盘拆出来，只卖摄像头本体。这样本体会比较好卖，然后扣下来的盘还可以当引导盘再卖一次，现在市面上的翻新引导盘都要卖到80元左右，更何况是全新未开封的盘呢。在此建议近期购买主机又有意同时入手摄像头的玩家，不要为了便宜那么一点点就把盘丢给商家，留着自己用是最划算的，等你想通了再来买的时候就是另一个代价了，后悔晚矣。记忆棒日前又有一次小降，4G高速棒也正式上市了，价格比低速棒要高出60元。DSL配件方面，受DS端三免烧录卡的影响，之前一度大受欢迎的防尘待机卡到了退出市场的地步，现在的进价已经跌至个位数了，而原装HORI膜不知为何死活不见供货。现在市面上的HORI膜几乎全是组装，想想为什么同厂的PSP原装膜就有呢，怪事。

机型	价格
PSP普通	1450
PSP豪华	1650
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	670
翻新GBA	350
翻新SP	450



《恶魔城 白夜协奏曲》D商繁体汉化版发布！

EZ论坛上一个名为HBS的网友发布了《恶魔城 白夜协奏曲》的D商繁体汉化版。这个版本的汉化质量一般，而且繁体字体也不太好看。有兴趣的读者请去EZ汉化区下载。









PGCG汉化组《重装机兵 钢之季节》汉化修正版1.0发布！

近日PGCG汉化组对《重装机兵 钢之季节》汉化版进行了修正，发布了1.0版本。具体情况如下。

昨晚发布的ROM还有很多问题，现在解决了已知的BUG：

1、部分日文

2、道具属性

3、升级不显示数值

4、战斗过程的其它BUG

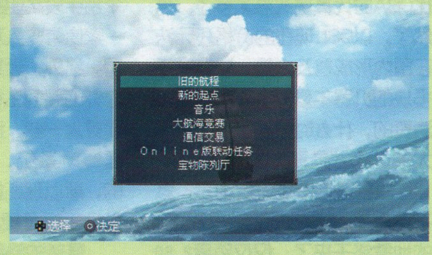
该版本主要解决了这些问题，并且会根据玩家报告的BUG而不断更新。另外，这次的文本由于时间紧而没经过润色，希望专业人士能联系我们修正该文本。

PSP《大航海4》简体中文版汉化始动！

PSPCHINA汉化组近日正在征集翻译人员，开始了PSP《大航海4》的汉化工作。他们的汉化效果很高，希望能在年前完成汉化。希望有日语能力的玩家参与汉化，相信汉化版很快就能够放出。具体说明如下，详细情况请登陆PSPCHINA论坛查看。

大航海4简体中文字库导入成功，放出字库并正式征集翻译人员。摸索了一天photoshop，终于整出了简体中文字库。在原汉化版中将附件中font12.acv和font14.acv两个文件替换掉/USRDIR/acv/下的同名文件，用UMDGEN重新打包成ISO就可以了。

另外翻译工作正式启动，邀请您的加盟。翻译有三个剧情，文本量比较大。







朱一鸣 生命因你而存在——NDSL。

读者资料 男，14，安徽省蚌埠市涂山路2260号沁雅花园20号楼2单元601室，233000



文、责/剑纹

中国五大最受欢迎游戏手机奖

来自捉鱼网的消息。2007年1月18日在四川成都国际会议展览中心举行的“2006年度中国游戏产业年会”上，颁发了“2006年度最受欢迎的游戏手机”。下面是获奖的五大手机，仅供各位读者参考！

诺基亚 N75



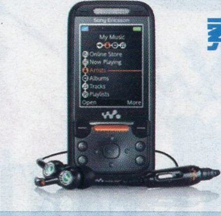
N75是诺基亚公司设计的超薄折叠智能手机。搭载了Symbian v9.1操作系统，基于Series60 3rd Edition平台，配备了1600万色2.4英寸QVGA（240×320）分辨率的TFT屏幕，机身背面的主摄像头为200万像素，各方面的表现均达到了主流的水准。

多普达 858



多普达C858是一款侧滑Qwerty全键盘手机。外观造型简约凝练，大气时尚。作为多普达系列产品中的一员，C858使用了Windows Mobile 5.0操作系统，支持软件DIY扩展，功能强大。该机配备200万像素摄像头、红外、蓝牙2.0等功能非常齐全。

索爱 W830

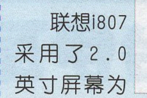


W830是索爱推出的第二款滑盖Walkman手机。拥有一个2英寸的26万色QVGA屏幕，内置200万像素摄像头，支持数码变焦和视频录制功能。

联想 I807



联想I807采用了2.0英寸屏幕为26万色176×220分辨率TFT材质，配备触摸屏，是一款非常方便携带的PDA。该机配备130万像素摄像头，还配置了64和弦。



摩托罗拉E6



摩托罗拉E6采用全手写输入直板造型，26万色手写触摸屏幕，分辨率达240×320。内置一个200万像素镜头。此外，E6还能拍摄最大分辨率为288×352的视频短片。

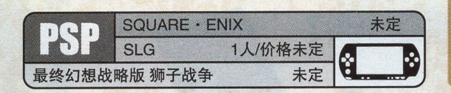




将伊瓦利斯大战的一切公之于众 让战争走向完结



FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争



《最终幻想战略版 狮子战争》是SQUARE・ENIX公司在2006年年末公布的PSP重量级大作。在本期中，我们将着重介绍本次登场的新角色，以及游戏中的各种职业。

游戏的舞台伊瓦利斯国

——在心计与阴谋中交错的六大势力

本作的舞台是伊瓦利斯王国，其领土分成六部分，各有统治者。大战就在其中两个势力间展开。其它势力目前虽然处于旁观态度……

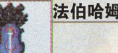





加利昂努

统治者 拉格公

坚固的城塞都市加上号称伊瓦利斯最强的“北天骑士团”，有强大的战斗力。




法伯哈姆

查拉发 巴灵顿大公

储备了很多名将打造的强力兵器。居城的城墙为了抵御海盗而建造得异常坚固。




莱奥涅尔

统治者 德拉库洛瓦枢机卿

驰名天下的骑士兼神学者的统治领，居城曾经是神圣尤德拉帝国的根据地，建有大教堂。




罗扎里亚

统治者 阿托卡夏王

伊瓦利斯王家的直接统治，因与长期战争而疲弊。奢华的王都象征着悠久的历史。



最终幻想XII的空贼登场

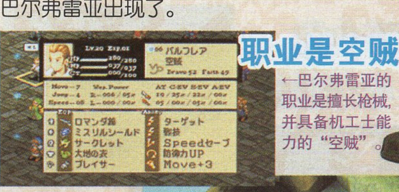
我是这个故事的主人公

…教えてやろう
間違いはふたつだ

"最速の空賊"

パルフレアからなッ！

本期介绍的新角色就是《最终幻想XII》中的巴尔弗雷亚，上面的连续照片就是巴尔弗雷亚初次登场的情景。本作的主人公拉姆扎在寻找掳走自己妹妹的“神殿骑士团”的过程中，得到了“追逐古雷巴多斯秘宝的异端者”的情报，找到了一座城镇中，却遇到了埋伏。就在战斗开始时，“异端者盗贼”巴尔弗雷亚出现了。



职业是空贼

←巴尔弗雷亚的职业是擅长枪械，并具备机工士能力的“空贼”。

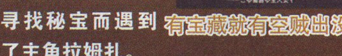
特殊技能是锁定



→新技能“锁定”的具体情报不明．这个“你的心我收下了”难道是盗贼“盗心”的强化版？

巴尔弗雷亚与主角相遇

如同在《FF12》中和瓦恩相遇一样，巴尔弗雷亚在本作中为了寻找秘宝而遇到了主角拉姆扎。



有宝藏就有空贼出没







捷尔特尼亚

统治者 戈尔塔纳公

与伊瓦利斯的敌国奥尔达里亚接壤，留有很多战火的遗迹．居城在战争中被逐步强化．



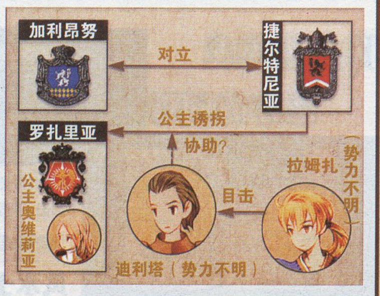
兰贝利

统治者 艾尔姆多亚男爵

五十年战争时的重要战力．居城的外壁与内饰全部用白色大理石造就，别名“白垩城”．

狮子战争之前各势力与主角的关系

“狮子战争”以王病逝为开端，加利昂努的拉格公和捷尔特尼亚的戈尔塔纳公为争夺权力而开战。成为战争发端的事件是投靠拉格公的公主奥维莉亚被戈尔塔纳公诱拐。主角们和这个事件的关联不明。



系列中充满魅力的职业



充满骑士道精神的勇士

骑士 （Knight）

勇猛但重视礼节的战士。身穿坚固的铠甲，攻守都非常优秀。

↑→不仅有高攻击力，也有高防御力，是守护同伴的重要职业。

用百发百中的弓术狙击

弓手 （Archer）

先制攻击时不可或缺的远距攻击手，善于用优秀的视力捕捉敌人，用蓄力箭进行精确攻击。

↑←可以远距离攻击是弓手的特点，可以集中打击聚集的敌人。

将自然变成己方的同伴

风水士（Elemental User）

善测吉凶祸福，能利用“风水术”将万物变成武器。

忍者（Ninja）

擅长隐秘行动的战斗员，历经各种艰难的剑术与体术修行，拥有压倒性的力量。



用风一样的速度歼灭敌人



↑→可以用二刀流进行双重攻击，还可以投出武器攻击远处的敌人。

话术士（Talker）

利用别的职业无法模仿的话术纵横战场，可以劝诱敌方战斗力倒戈加入己方。



用话术与威望俘虏敌人



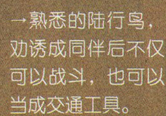
↑←基本战斗能力不高，但拥有非常独特的技能.

舞蹈家（Dancer）

擅长用舞蹈扰乱敌人的舞蹈家，能通过舞蹈将女性拥有的魔力最大限度地释放出来。







→可以用话术劝诱成同伴的戈布林，“回旋拳”在虏盘很有用。

←通过自爆让敌人变成濒死状态，运用得当会产生很大威力。



→熟悉的陆行鸟，劝诱成同伴后不仅可以战斗，也可以当成交通工具。

暗黑骑士（Dark Knight）

这个职业最早登场于《最终幻想 II》，但在《战略版》中却是首次出现。暗黑骑士的技能“暗黑”能将自己的HP变成力量粉碎敌人。



用禁断之技获得力量

暗黑骑士使用的暗黑技

武具爆发



用邪恶之剑斩向敌人的暗黑技，不仅能造成大损伤，还能封锁行动。

暗黑武具



直接削去敌人MP或者使出范围攻击等等，种类多种多样且威力巨大。

罪恶之刃



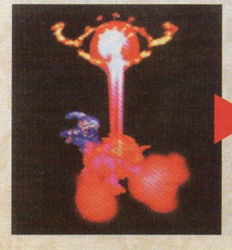
不仅能对单体，也能对广域进行的攻击，可以同时狙击复数敌人。

崭新的职业也将在本作中登场











上面的连续图片是暗黑骑士技能“血之武具”的发动画面。这是个利用魔力放出特殊的红色光柱对敌人造成伤害，并将造成的伤害吸收成为自身HP的技巧。由于本作中增加了崭新的职业和技能，玩家培养队伍时的选择大幅增加。每个人都能根据自己的喜好培养完全不同的队伍，这正是本作最大的魅力所在。

游戏开场动画图片完全公开！

检查一下教授手提箱中隐藏的秘密吧！

レイトン教授と不思議な町

NDS	LEVEL-5	2007年2月15日
	AVG	1人/4800日元
	雷顿教授与不可思议之街	游戏容量未定

故事 寻找失踪的拉蒙之卷



↑上屏显示地图及当前的行动目的。对话时需要在下屏中点触对象。

↓老人立刻逃跑，教授和助手拼命追赶也没有追上。

章节剧情提示

接受寻找"黄金果实"委托的雷顿教授来到了一座大宅，谁知发生了失踪事件……

委托人

↓助手发现一个老人把拉蒙塞进了口袋。

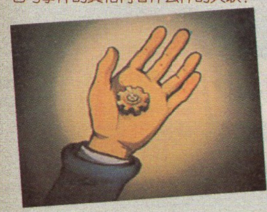


追赶古怪的老人

神秘高塔出现在面前

↑老人的身影消失后，面前出现一座高塔。

↓老人留下的线索只有一个齿轮，它与事件的真相有着什么样的关联？



雷顿教授手中总是提着一个手提箱。在游戏中选择打开手提箱，就会进入菜单画面。本期将介绍菜单中包含的三个游戏模式，每个模式中代表着一种解谜的小游戏。在三个模式中解开谜题就会获得相应的道具，而这些道具又会成为揭开剧情中谜团的关键所在，这就是本作系统的独特之处。



↑雷顿教授的手提箱里面。本期介绍的就是三个问号位置分别代表的要素。

一 谜之部件

像收废品一样收集各种部件，沿着下屏中的虚线提示组装起来。能完成什么呢？



↑在镇上可以收集到各种各样的部件。



↑完成组装之后就可以获得全新的道具。

二 名画拼图



↑解密的关键藏在拼图里。



→名画的碎片散落在城镇的各个角落。

三 两个房间

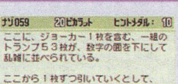
←装饰旅馆的房间。



↑让原本空无一物的屋子逐渐充实起来。

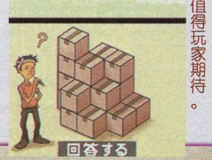
利用Wi-Fi下载新的谜题！

本作发售之后的一年内，官方将陆续放出新的谜题，用户们可以通过Wi-Fi进行下载。新谜题一定能为玩家们带来不同的乐趣。





←谜题是由专业谜题设计者监修的。



←追加的新谜题值得玩家期待。

スーパーロボット大戦W

机战新作强势登陆NDS平台！
超级机器人大战军团再度出击！

NDS	BANPRESTO	2007年3月1日
	SLG	人数未定/6090日元
超级机器人大战W		未定

《超级机器人大战W》是BANPRESTO公司为NDS量身定做的最新作品，一些在《机战》中从来没有出现过的面孔将在本作中亮相。

STORY

在旧世纪末诞生的全人类统一组织“世界联合国家”
随着时间的推移逐渐腐化
以殖民星自治运动为开端
爆发的“革命战争”使世界联合国家解体
世界重新回到各主权国家自治的现状
作为统一意志的“新·国际联合”诞生了
这是联合宇宙历98年发生的事
但是，此时的地球与人类正受着来自宇宙的威胁
以白鸟座方面探查计划失败
与正体不明的巨大人工物“EI-01”落下为开端
人类受到了似乎来自外宇宙的敌人的侵略
加上之后被称为“拉达姆”的谜之生命体
以及从木星侵攻而来的“木星蜥蜴”
革命战争后不久的世界遭受了毁灭性的打击
同时，由于技术发展而引起的新威胁
使用机器人进行的恐怖活动
也在地面上频繁发生
联合宇宙历99年
无法知晓明日的世界，即将迎来新的战争

大魄力的特写依然健在





←屏幕上还会演示出充满魄力的特写画面。
←必杀技发动时，可以欣赏到原作中的著名台词。

全新登场作品演绎全新的故事 全波澜壮阔的战斗即将再次打响

初次登场的守护神百兽王



↑招牌必杀“十王剑”也会出现。

以加尔拉大帝国的半兽人支配全宇宙的未来世界作为舞台的动画作品。黄金旭等5名地球人被赋予了驾驶守护神“百兽王”进行战斗的使命。



高达SEED外传

↓佣兵部队“白蛇之尾”的队长丛云劾，来自《SEED》外传中的人物。



以超高速度驰骋天下的宇宙骑士



↑用超高速的攻击切断敌人。

为了对抗侵略地球的谜之生命体“拉达姆”而进行战斗的变身英雄。



机动战士高达SEED

近年来受到广泛关注的动画作品，登场机体火力很强．机师们可以利用CO能力展开同时攻击。



死斗！暗黑大将军！

描述魔神皇帝与地狱博士展开战斗的故事．为了打败米凯涅帝国，主角兜甲儿出击。



←兜甲儿使用魔神皇帝的必杀技火焰爆破。

宇宙骑士利刃2

“宇宙骑士”的续篇。为了打败再度袭来的“拉达姆”，人类创造出了全新的变身战士。



←新宇宙骑士通过聚集能量使出的特殊攻击招式。

真盖塔漫画版

真盖塔是人类将未知能量源盖塔射线中蕴藏的力量最大限度引发之后开发出来的机体。



←凝缩盖塔炉的能量并打进敌方机体的必杀技。

除了上面介绍的几款作品之外，《勇者王》《机动战士高达W无尽的华尔兹》等作品也会在本作中出场．据开发方介绍，本作基本上沿袭了《超级机器人大战J》的系统，同时对应触笔操作与传统的按键操作．本作在动画上也下了很大功夫，使用必杀技了结敌人时会有特别效果出现。


↑各作品之间的联系非常巧妙。





PSP	CAPCOM	2007年2月22日
	ACT	1-4人/5229日元
怪物猎人Portable 2nd	记忆容量:800KB	

→穿着这样的东西去挑战飞龙，从某种意义上说确实很有「男子汉气概」。飞龙也会因此而折服？

最先端的PSP狩猎游戏即将在2月下旬与玩家们见面了。本作除了秉承前作的动作要素和联机特点之外，还追加了大量新怪物及新装备，并增设了装备强化系统，在游戏充实度和平衡性上都有了不小的进步。本刊以前已经陆续介绍过各种相关情报，在本期中，我们将继续为您介绍一些本作独有的要素。

充满了幽默感的装备

联动主题类装备大都具有幽默搞笑的特点，本作中新增的装备也不例外。这身男性装备的原型是如今日本相扑手还在使用的旧式“兜裆布”，视觉冲击力十足。

←充满健康美的运动牛仔短裤配上一对华丽的铁扇，颇像运动场里为选手加油助威的拉拉队员。

《怪物猎人》系列和日本游戏媒体的联动已经是个“传统”，在本作中也不例外，任务和装备都有这方面的要素。这身女性专用的清凉套装就是这类主题装备。

追加了崭新要素的探宝模式

本作不仅拥有很多原创的魅力，也保留了对PS2版原作的高再现度。“街道”与“古塔”等新战斗环境都会在本作中出现，PS2版网络模式中的特殊事件“古龙袭来”也会在本作中得到重现。以PSP宽屏幕表现出来的战斗场面将丝毫不比家用机版逊色。在前作《怪物猎人P》中，有些玩家感觉飞龙的体积显得略小，本作针对这方面的显示作了细微调整，在古龙战中，玩家们将体会到超越前作的大魄力。当然，本作中的各种原创要素也有了不小的改进。例如前作中受到关注的“财宝猎人模式”，在本作中也得到了进化。在这个模式中，玩家要只身一人或者两人一组踏进与平时不同的狩猎环境，去搜索各种珍贵的宝物。

财宝猎人模式相关的规则解说

规则	内容	说明
规则 1	参加人数是一个人或者两个人	与只能两个人玩的前作不同，本作的财宝猎人模式可以选择一个人或两个人前往。
规则 2	六个狩猎区域变成了探宝的舞台	成为财宝猎人模式舞台的是雪山、密林、沙漠、沼地、森丘、火山这六个区域。
规则 3	武器防具自由但不许携带道具	玩家可以自由选择武器和防具，但是不允许携带道具，一切道具都要现地调度。
规则 4	从猎物身上剥取的宝物各不相同	越是厉害的猎物，获得高点数宝物的可能性也越大。和朋友协作进行挑战吧！
规则 5	把得到的宝物交给财宝爷爷	得到宝物后要返回营地，把宝物交给财宝爷爷，并根据交纳的宝物获得财宝点数。
规则 6	财宝点数的合计值会影响报酬	任务结束时，玩家会根据财宝点数的合计值获得报酬，点数越高，报酬也越豪华。

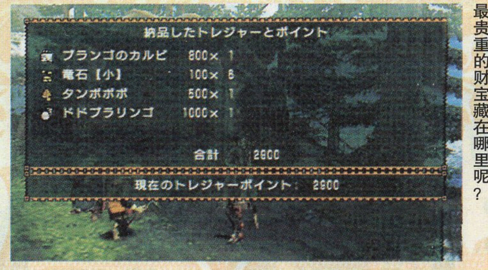


←↓在集会所中和财宝爷爷对话就可以选择前往探宝的地点。对应场景选择不同的装备吧。

和财宝爷爷对话选择参加的任务

↑任务中获得的财宝不能带回村子，如果不交给财宝爷爷就结束任务，努力就白费了。

获得各种各样的财宝



←不同财宝获得的点数也不一样。最贵重的财宝藏在哪里呢？



→任务结束后的报酬领取是最激动人心的一刻。贵重道具入手！

在探宝模式中记录成绩还可能获得特殊的奖励



←可以得到增加道具数量的“增值镐”。

贵重宝物会记录下来



→一些特殊宝物会被记录在玩家的工会卡上。

成为在冰面上





用触笔在NDS的画面上进行华丽的旋转操作！成为花样滑冰的选手，在世界锦标赛上尽情展现自己的风采吧！

NDS	SPIKE商	2007年3月15日
	ACT	人数未定/5040日元
	旋转公主 闪耀的冰天使	对应触笔



用触笔完成华丽的旋转技巧 在闪耀的冰面上奏出美妙的乐章

花样滑冰是一种充满艺术感的体育运动.运动员们在冰面上的华丽舞蹈能够倾倒世界各国的观众。本作就是这样一款在NDS上表现花样滑冰的动作游戏。NDS独有的触笔操作在本作中非常重要。玩家只要伴着旋律用触笔在屏幕上划动，就能完成各种高难度动作。选择乐曲和编辑动作等过程在本作中也完全再现了出来。让抱有花样滑冰梦想的女孩子们胜出各种大赛，走上成为世界顶尖选手的道路吧！

主角崇拜的花样滑冰前辈们也会在游戏中出场



←↑严格教导主角们的教练与著名选手也会在游戏中登场，他们的形象取材自真正的运动员。

让谁起舞呢？三位女主角！

类型不同哦！

玩家要从三位女主角中选择一位。三人的性格各不相同，但目的都是一样的。玩家可以自由变更主角的姓名。



不服输的大小姐

紫苑

年龄：14岁
生日：2月15日
身高：158CM
趣味：看电影、弹钢琴

性格有点高傲的大小姐。内心纯情，不服输，动不动就燃起对抗意识。非常崇拜拥有成熟魅力与演技的前辈。

活泼开朗的化身

头发是充满热情的红色！脸上总是带着笑容的女孩子，她的明朗总能感染周围的人。

桃华

年龄：14岁
生日：10月6日
身高：154CM
趣味：购物



有点迷糊的天然系？

葵

年龄：14岁
生日：9月23日
身高：156CM
趣味：料理

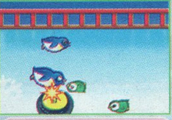
拥有一头美丽的黑发，带着沉稳表情的少女，总是不紧不慢地按照自己的步调行事。

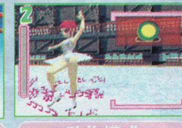


↑三位女孩子的性格、喜好和擅长领域都不相同，你会选择哪一位呢？

华丽起舞的冰之天使吧！


剧情模式


小游戏模式


动作模式

完成游戏中的三种模式以获得世锦赛优胜为目标

选好主角之后，就会进入以星期为单位的流程中。流程分为三个部分：刻画友情及恋情的剧情模式、进行锻炼的小游戏模式、以及熟悉技巧的动作模式。完成这三个模式之后，一周的时间就过去了。完成各种准备之后，就可以向大会发起挑战.

用自己的风格游玩

初玩本作的玩家可能会觉得旋律中给的点击反应时间过短，但实际上，这款游戏在“演奏”时并不是拘泥于固有模式，而是让玩家自行编辑动作。玩家可以自由表现出自己的风格。

触笔操作非常爽快！

事件与小游戏也很有趣



游戏中的街道上有丰富的设施，也会发生各种事件。逛街没有时间限制，玩家可以自由享受各种有趣的事件。

利用小游戏提升能力吧

为了赢得比赛，自身的能力是关键。品尝寿司、玩保龄球等小游戏可以提升各种能力.



←也有韵律操、配服饰等小游戏。这些点击画面就可以轻松完成的小游戏很容易令人着迷.

根据教练的指示操作触笔

实际比赛是以触笔动作的形式来完成的.在规定时间内根据上屏显示的标志完成点击，表演就完成了。大会分为简短、自由等不同项目，组合各种技巧，完成属于自己的表演吧！





↑→用触笔沿着下屏上显示的标志划动。使用的技巧不同，划动与点击的方式也不同。

沿着提示划动

更换服饰吧！

表演时可以选择服装和音乐。服装、发型和饰品总共有1000种以上的组合。



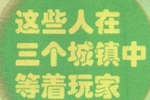
充满魅力角色的世界
引人注目的战斗与
调和系统！

リーズのアトリエ
～オルドールの錬金術士～

NDS	GUST	2007年3月1日
	RPG	1-2人/5040日元
莉斯的工作室 奥路多尔的练金术士		未定

世界 奥路多尔王国

城塞都市密斯里恩
弗雷伊尔
罗德马尔克





密斯里恩最大的旅店的店主。性格固执但本性善良。



海兰大圣堂的修女，气质优雅，但有时说话很厉害.

来路不明的房屋管理人 希尔达

莉斯的房屋管理人，平时在干什么完全无人知晓，堪称神出鬼没.不过，每次只要莉斯一准备做饭，她就会不声不响地突然冒出来。

战斗 回合制模拟战



主角在地图上遭遇怪物后，就会进入战斗画面。行动时，先要把角色移动至可以打到敌人的范围里。移动后可以用武器或道具进行攻击，如果移动后没有可以攻击的对象，回合就结束了。合理计算己方角色与敌人的距离，做出准确的行动，才能让战斗变得顺利。



↑用金钱雇用同伴后，同伴会跟随莉斯一起进行战斗。

↑与怪物遭遇就会进入这个画面.地面上的方格表示出了角色的移动范围。
→把握攻击距离是战斗时的关键。



→各种攻击都有有效范围，下图中这种炸弹有3×3的范围。



三个城镇中的故事

女主角莉斯身处的奥路多尔王国由三个城镇组成：莉斯工作室所在地密斯里恩，有很多武器与杂货店的弗雷伊尔，以及炼金术的集中地罗德马尔克．莉斯起初只能在密斯里恩活动。



↑只要点触想去的场所就可以实现地图上的移动。城镇之间的红点数量显示了到达目的地所需的天数，玩家需要合理计算时间。



↑罗德马尔克是炼金术总部，拥有图书馆等设施.游戏至一定阶段就能到这里来了.

←弗雷伊尔过去是军事重镇，镇上有很多武器店，与武器相关的商业非常繁荣.

梦想以灵能者身份获得成功的男子 克里安

神职人员辈出的马里夫家族旁支中的一员，想成为灵能者，但能力比本家差很多。可是也正因为如此，他想获得成功的愿望非常强烈。



梅尔希奥鲁 密斯里恩骑士团前任队长，是个很有存在感的人物。



巴索 在密斯里恩经营武器店，特别宠爱自己的孙女贝尔塔.



贝尔塔 11岁就经营道具店的天才商人，非常喜欢爷爷贝索。



莉普沙 罗德马尔克图书馆的司书，把读书看得比吃饭还重要.

做成漫画风格的开场剧情



→像漫画一样分格表示。

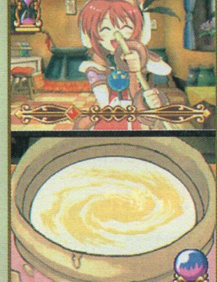
←故事随着格数进行。



←有些格还会显示动画。

调和 可以玩小游戏

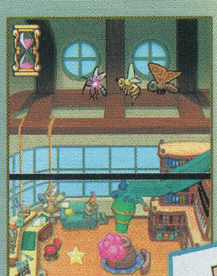
通过组合材料制作道具，这就是“调合”。在调合的过程中，有时会出现一些小游戏。这些小游戏中有些是诞生新道具的褒奖，也有些是不完成就会调合失败的麻烦事，种类很多。



↑使用瓦罐进行调合时出现的游戏，根据下屏显示的节拍进行搅拌。



→小游戏的完成状况会影响成品的质量，有好的时候，也有糟糕的情况。



↑小飞虫飞进工作室妨碍调合，玩家要操作莉斯用杀虫剂将它们除掉。

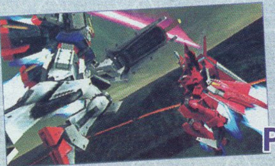




崭新的战斗即将在PSP上展开

PSP	BANDAI NAMCO GAMES	未定
	ACT	4人/5040日元
机动战士高达SEED联合VS.扎夫特Portable	352KB	

本作是以人气动画《机动战士高达SEED》的世界为舞台的对战动作游戏。原作是PS2版，发售于一年以前。如今，这款作品即将正式登陆PSP。除移植原有模式外，本作中还追加了挑战各种崭新任务的任务模式，以及对应4人联机的联机对战模式。



↑原作动画中的多彩机体都会在本作登场，玩家可以尽情挑选。



←↓本作一开始就可以使用《SEED DESTINY》中的机体.

PS2版的隐藏机体从一开始就可以使用

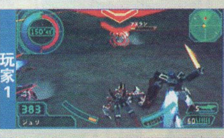
PSP版的不同点

新加入的模式与系统

PSP版的追加要素就是任务模式与使用无线通信的对战模式。玩家不仅可以一个人慢慢品味，也可以和朋友们享受多人同乐的感觉。

和朋友进行火热的联机对战吧！

PS2版至多只支持2人同时进行游戏，而在这次的PSP版中，通过不同主机与软件之间的无线通信，至多可以实现4人同时对战。而且，玩家们还可以自行设定2对2、1对3等战斗规则。当人数不足4人时，也可以让NPC补足剩下的人数。

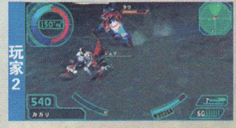


玩家1

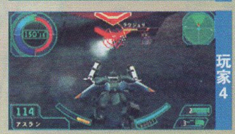


玩家3





玩家2

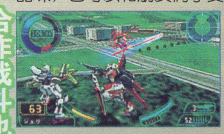


玩家4

通信对战的乐趣

↑玩家之间组队作战是本作最大的乐趣所在，同伴之间的连携非常重要。

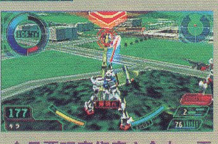
合作战斗也可以实现



1号玩家

2号玩家

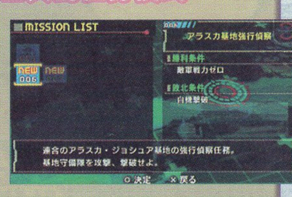
街机模式是与NPC作战的模式。PSP版通过联机，不用分屏就能实现协力战斗.



↑只要玩家们齐心合力，再难的关卡也能轻松搞定！

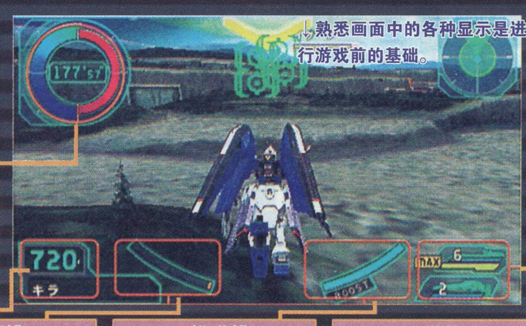
演绎一名士兵的任务模式

玩家扮演一名士兵执行任务的模式，任务的种类与数量非常丰富。



熟悉一下基本系统吧！

我们在这里简单介绍一下本作的系统.具体的战斗方法虽然因机体而异，但操作方法是基本相同的。即使是玩过原作的人，也不妨再重新温习一下。



↓熟悉画面中的各种显示是进行游戏前的基础。

战力值

机体被击破就会消耗战力值，先将对手的战力值耗尽就胜利了。

耐久力

自机的体力，受到攻击就会减少，成为零时就被击破了。

觉醒槽

攻击与被攻击时都会上升，满档时就可以发动“觉醒”的技巧。

推进槽

进行跳跃、弹跳、加速等动作时会消耗，着地以后会逐渐回复。

弹数

射击武器的残弹数，回复方法视武器而定。

为贯彻正义而在天空驰骋

原作动画中登场的众多机体都会在本作中出现。它们的性能各不相同。我们在这里介绍其中有代表性的三部。


基拉

新人类“CO”的第一代。原本与阿斯兰是好朋友，却以敌人身份再会。

ZGMF-X10A 自由高达

名为「自由」的高达，是基拉的座机。拥有非凡的火力。


↑使用全方位攻击。

龙骑兵一齐发射！

ZGMF-X13A 神意高达

拥有特殊远隔操作兵器的机体，由扎夫特王牌克鲁泽驾驶。


克鲁泽

头戴假面的扎夫特王牌驾驶员，阿斯兰的上司，拥有丰富的战斗经验。



ZGMF-X09A 正义高达



↓推进器的利用方法多种多样。

为了正义而战！

立以“正义”为名的机体，驾驶员是阿斯兰。擅长远距离作战。




阿斯兰

扎夫特最高议长的儿子，以优异成绩从士官学校毕业并走上战场。



驰骋天空的自由



经过这段时间后，WIFI终于可以连上了。《三国志大战DS》的素质真是相当不错，《愿望之间 天使的记忆》可以说是NDS上最优秀的AVG游戏了，如果看得懂英语或日语不妨玩玩看。月底的《怪物猎人P2》马上就要到来了。

Q版沙罗曼蛇合集

PSP	STG
日版	KONAMI
2007.01.25	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

翔武：这一作不如就叫做“砂锅乱炖”吧。

在KONAMI这次制作的三个射击游戏合集中，本作是最有趣的。港台地区被戏称为《沙锅曼蛇》的这个系列与沙锅确实有一个共同的地方：有内涵，值得慢慢品味。游戏中不但敌我角色形象鲜明，充满童趣，而且音乐也恶搞了近300年来的各位音乐大师KONAMI系列游戏的音乐作品。



岚枫：回想起FC时代那令人怀念的日子。

《沙罗曼蛇》对于国内一些从FC时代过来的玩家来说，绝对是怀旧的代名词。作为横版射击类游戏的始祖作品，它曾经带给我们太多的欢乐。本作作为PSP上Q版的合集作品，在画面音效上并没有丝毫的提高，依然还是一款怀旧性的作品。虽然怀旧无错，但现在的PSP真的只能出这样的游戏了吗？

失落的统治 魔窟皇帝

PSP	ACT
日版	ERTIAN
2007.01.25	1－2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



剑纹：手感不错的游戏，画面和敌人有些单调。

初玩感觉很不错的一款游戏。人物刻画出色，尤其是打斗动作非常流畅。几个角色的能力和特性不同，适合不同玩家使用。场景有些单调，关卡采用经典的地牢模式，在迷宫似的地区穿梭打怪，可惜场景画面比较单调。最主要的是游戏的难度较低，长时间玩也会感觉单调。



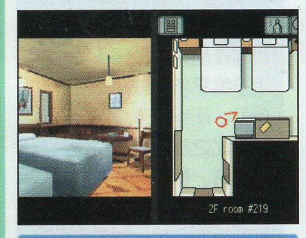
翔武：画面比较优秀，就是有点缺乏“内涵”。

看起来很大气的一款游戏，人物一共有4个，算是比较多的，但人物的特点表现得还是不够鲜明。人物攻击的动作比较流畅，在普通攻击中还可以接各种技能，很爽快。不过敌人的难度还是太低了，适合不喜欢挑战难度的玩家。此外，游戏的地点虽多，但任务目的大致相同，长时间玩会觉得有些枯燥。

李想　小枫啊，想不到一位大叔还这么有童心（笑）。
读者资料　男，17岁，湖南省委办公厅李文才转，410011

愿望之间 天使记忆

NDS	AVG
日版	任天堂
2007.01.25	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

剑纹 各方面都非常棒的游戏，竖玩的方式值得推广。

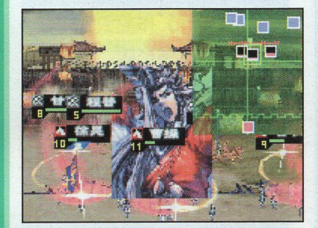
这款游戏的美版名称《薄暮旅馆》更加符合主题。主角去薄暮旅馆调查事件，发生的一系列情节。作为一个解谜游戏，把NDS竖起来显示画面的方式非常好。情节画面用左右两个屏幕同时显示，非常有魄力。游戏时左屏显示角色对话和观察到的事物，右屏显示地图，控制行动。玩起来的感觉真是太棒了！

暗凌 让我一见钟情爱不释手的游戏可真是不多。

本以为我不是AVG迷，但是没想到一拿起这个游戏就不舍得放下了，游戏从画风到系统和音效，处处都透出似曾相识的感觉，跟《双重记忆》属于同一风格的作品。在一间能够实现愿望的房间里会发生什么事情呢？现在无法告诉你，等我玩通关先，谁也别想抢走这个游戏。

三国志大战DS

NDS	SLG
日版	SEGA
2007.01.25	1－2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹 使用触摸屏的掌机才能够模拟的街机游戏！

本月首当其冲的大作。SEGA公司的同名街机游戏移植到NDS上，利用无线联机功能可以方便地和人对战。最主要的是，街机原版就是利用卡片在“触摸屏”上移动布阵，进行战斗。所以NDS的触摸屏正好能够满足这款游戏的操作方式，两个屏幕好像也是为本游戏设计的。美中不足的只是画面有些小。



岚枫 街机大作顺利降临掌机平台。

SEGA在街机上制作《三国志大战》系列取得了空前的成功，不仅开创了全新类型的卡片游戏，更因而发掘出许多游戏外的附加商业价值。本作为街机上第二作的缩水版，在尽可能的硬件条件下对游戏进行了尽可能的还原。但碍于触摸屏操作精度和显示屏过小的缘故，与街机版还有不小的差距。

牧场物语 你与育成岛

NDS	SLG
日版	MMV
2007.02.01	1－2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



暗凌 在经历两款另类游戏后该系列又回归正统。

牧场系列的故事真是越来越有意思了，这次的主角居然由于遭遇海难漂流荒岛而获得了一个牧场的管理权。由于游戏中可以选择主角性别，所以相当于是将男生版和女生版合在了一起，系统设定方面并没有太大变化，不过操作方式让人不太适应，也许玩久一点就习惯了吧。



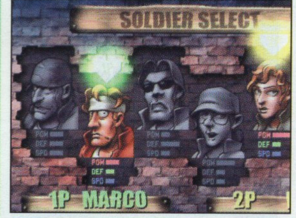
岚枫 各位喜欢经营牧场的朋友们又要开始忙了。

本作作为系列10周年的作品，抢先登陆了DS平台，这也说明如今DS主机在日本掌机市场的垄断形势，而且《牧场物语》系列也的确更适合出现在掌机平台上。因为游戏发售日距离截稿日比较近，游戏并没有来得及细玩。但从表面上看，全3D的画面依然非常漂亮，音效一如既往的出色。

顾春军	建议广大游戏玩家应该试着学习日语，不要怕困难，所谓“世上无难事，只怕有心人”，如果一旦达成真是一举多得。
读者资料	男，27岁，上海市闵行区碧江路红旗新村502弄27号301室，200240

合金弹头合集

PSP	SLG
欧版	SNKPLAYMORE
2007.02.03	1—2人



画　面：★★　　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★

翔武：合金弹头十周年只有这个吗？

《合金弹头》爽快的动作射击以及搞笑的风格使它在同类游戏中独一无二，不经意间这个系列也迎来了10周年。GBA上《合金弹头》的优秀素质让很多玩家爱不释手，这次登陆PSP的作品是一个合集，收录了街机上的作品。但是作为10周年的特别献礼是不是有点不厚道？

岚枫：曾经风靡国内街机厅的2D动作神作。

合金弹头曾经跟KOF系列一起在国内诸多靠盗版MVS机板过活的街机厅中占有大量机台的作品，如今终于降临到了掌机平台。如果是在5、6年前，能够在掌机中玩到素质如此之高的作品一定会感叹非常。但经过近几年业界的洗礼和PLAYMORE越发无聊的复刻方式，对本作仅存的一点好感也荡然无存了。

伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版

PSP	ACT
日版	KONAMI
2007.02.03	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　　操　作：★★



翔武：打算用这一作复刻到什么时候为止？

《伊苏》系列的口碑一直都很不错，《纳比斯汀的方舟》在PSP和PS2都有复刻版。这次只是增加一些新要素而已，其它地方和前作相比基本没有大的变化。老实说，这次的特别版让人有骗钱的感觉，《YSF》PC版都出这么长时间了，宁可出特别版也不打算复刻《YSF》，实在不知道厂商是怎么想的。



剑纹：只是加了新要素，不过还是值得玩玩。

《伊苏 纳比斯汀的方舟》在2006年1月发售，时隔1年推出的《伊苏》作品只是个换汤不换药的强化版。既然有做强化版的打算，还不如在2006年就直接推出强化版。现在这种情况也只能让人觉得很不厚道了。本作中加入了原创地图“封印洞窟”，还增加了一些迷你游戏，以及角色资料与音乐模式。

迪迪赛车DS

NDS	RAC
美版	RARE
2007.02.05	1-4人



画　面：★★　　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



翔武：除了《马里奥赛车》外不错的选择。

和《马里奥赛车》相比，这个游戏更多的要素不是在比赛，而是闯关要素，还有一些任务模式。游戏的操作手感非常不错，不过在画面上和《马里奥赛车》相比还是有所不足。在这个游戏中不光可以驾驶赛车，还可以驾驶飞行器。另外，本作支持WIFI，这也是比起N64版一个新改进。

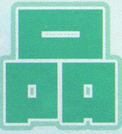


剑纹：N64上的名作，RARE在NDS上的第一部作品。

这是RARE公司被微软收购后，为NDS开发的第一款游戏。其实这就是N64版的移植版，所以画面比较普通。玩法上类似《马里奥赛车》，都是游戏中的角色驾驶车辆比赛，不过《迪迪赛车》中的乘物非常多，比如飞行器等。操作手感也非常不错，并且有任务模式。可惜游戏画面很一般。

陈文辉　PSP是给膜拜的，打机……找老任去！
读者资料　男，广西玉林第一中学0413班，537000

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受


游戏品味

世界树迷宫里有着无尽的谜

NDS RPG
2007.01.18
ATLUS

预料之外的好游戏，玩上一个月先。

其实在定下写攻略的时候，我还对《世界树迷宫》是怎样的一个游戏完全没有概念，只知道好像是一款RPG，仅此而已。进入游戏，建立人物，编成小队，接受任务，走进迷宫，这些都没有什么特别的感觉，但是从1级到10级的过程，居然会是非常的艰辛，这是根本始料未及的。记忆里没有哪个RPG游戏在初期面对怪物的时候，人物显得如此不堪一击，居然需要大量的回复药品来帮助练级，或者选择时常回旅馆休息也可以达到同样效果。记忆里也没有哪个RPG游戏在初期就有强大的怪物出现在必经之路上，不得不小心翼翼地绕行，一旦进入战斗连破釜沉舟拼命都没机会取胜，只能祈祷在队伍全灭之前能够顺利逃跑。也许我是一个特例，但是我真的认为这款游戏很难。

《世界树迷宫》的亮点之一在于职业培养设定，游戏中共有九种职业，初期能够选择除了武士和咒术师以外的七种职业，每种职业都有四种人物形象可供选择，所有人物的名字都可以自己来起，比起人物一开始就有了固定形象和名字的游戏，多了一分亲切感，就好像自己去招募各职业的冒险者组建公会一样。每个职业都有自己的技能树，可以将升级时获得的技能点分配进去，以学会相应的技能，有些技能有必需的前置技能等级，只有先学前置技能到一定等级，才能学会这种新技能。每个职业的技能树里一共有21种技能，每个技能最高能够学到10级，而人物等级上限是70级，可供使用的技能点最多只有72点，就必须有所取舍了，例如近战职业的两种武器技能只能选择其一来重点发展，另一种完全抛弃，否则就会广而不精，在战斗中成为拖后腿的家伙。这种技能树的设定看起来像是《暗黑破坏神》一类的游戏，不过在《世界树迷宫》里即使学错了技能也有机会反悔，人物到达30级之后就可以去冒险者公会选择休养，等级降低10级，技能点全部重置。另外还有增加技能点的方法，让达到70级的人物去冒险者公会选择引退，然后新建的人物就能获得额外的6个技能点，如果能重复这个过程，不知道最后会打造出怎样的人物来。

虽然可选的职业很多，但是深入迷宫的冒险小队里只能带5个成员，真是让人觉得不带哪一个去都觉得可惜，当然你也可以选择9个职业各练一个人物，根据要打的BOSS来调整小队成员。由于最多可以建立15个人物，还可以将不同武器专精的职业分练两个，让剑专精和斧专精的战士同时存在，鞭专精和剑专精的暗黑猎人同时存在，甚至可以建立一个采集专门小队，只用来在迷宫中采集各种物品。

在游戏里要做的就是不断探索迷宫，等级到达一定程度时去挑战这个阶层的BOSS，获胜之后就完成了主线任务，可以进入下一阶层。主线是非常简单的，但是如果只打主线的话，恐怕这个游戏就没有乐趣可言了，支线任务是很值得用心去完成的。支线任务包括打败怪物、取得指定物品等等各种内容，还包括一些很有趣的任务，例如料理店需要一个会炎之术式的炼金师，后来又需要一个会大冰岚之术式的炼金师，莫非这家料理店在开发烤鸭和超豪华生鱼片不成?

游戏里只有一家商店，武器防具饰品和一些消耗类道具都在这出售，将迷宫中获得的物品带回商店出售，店主就会用这些材料打造出新的物品，用出售材料和做任务赚来的钱就能升级装备了，最极品的装备也是这么炼成的。不过怪物掉落的物品有一些特殊的设定，某些物品只有用特定的方法打败怪物才会掉落，比如复眼只有在用法术打败蝴蝶时才会掉落，赤玉石只有在用火系攻击打败食火鸟时才会掉落。BOSS掉落的一些物品则是有战斗回合数限制的，只有在特定回合内将其斩于剑下才能获得。



陈彪 | 大家都这么喜欢中奖，把编辑部买下，想中什么就中什么。
读者资料 | 男，上海市卢湾区进贤路141号二楼，200020

口袋迷 CLUB

春节将至，广大口袋玩家们也该过节了。在这个不算短的假期里，比起只能一个人独自游玩的单机游戏来，《口袋妖怪》这种带有交流性质的作品显然更能体现出游戏的乐趣。叫上好朋友们，一起交换怪物、联机对战或交流心得，又能玩掌机，又能体会到热闹的节日气氛，实在是件一举两得的事情。希望这期《口袋迷CLUB》能陪伴广大口袋迷们过一个好年。

口袋妖怪道场 Vol.6



代理主持人：著子

◆提起笔来准备做过年的计划，却发现所有的行动都和玩游戏有关，中毒症状100%。突然觉得自己对传统风俗有了留恋的感觉，不禁开始算起自己什么时候退休的古怪家伙。

不定期《口袋》失败日记（六）

最近，玩《口袋》时一向纸上谈兵而又完美主义作祟的著子终于为自己的无知付出了代价。

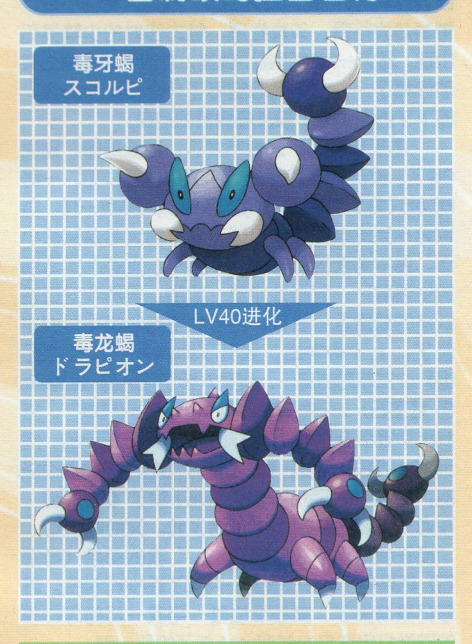
一面好盾牌对于沙暴队来说是非常重要的，而说起《钻石·珍珠》中新加入的钢盾，首当其冲的强者就是No.437灵铜铎（ドータクン）。上期道场中已经提过，超强的属性防御和灵活多样的战术使这个家伙成了口袋对战中的最新宠儿，痴迷于铜墙铁壁类怪物的著子也理所当然般地踏上了选种之路——山洞里从此多了一个举着磁怪到处吸铜铎来捉的危险分子。苦战数日，终于选到了优秀的“人材”，立刻开始培养。这种非攻击型怪物练级很不容易，又苦战数日，终于达成了自己心中的理想数值——立刻开始对战！“地球上投。”“……”“夜首。”“……”“诅咒（某鬼系）。”“……咦？怎么防不住咧？”正疑惑间，经过的翔武瞥了一眼我心爱的铜铎：“HP做成整300可是个很不明智的举动。”“为什么？这个数字多好看啊？”“……”

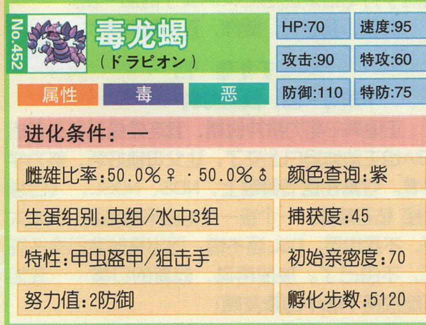
接受了半个小时的说教后，完败的著子一脸颓丧地趴在桌子上。“应对比例伤害与固定数值伤害的HP培养对策”，完全是头一次听说。铜铎已经练到100级，努力值又超出了调节范围，已经没法补救了……一周多的辛苦究竟是为了什么……



←失败作品如图所示。在惨痛教训之后才明白，为好看而培养数值实在是没什么好处。

一击制敌的狙击名将





属性	毒	恶	防御:110	特防:75
HP:70	速度:95	攻击:90	特攻:60	

进化条件：—	
雌雄比率:50.0%♀·50.0%♂	颜色查询:紫
生蛋组别:虫组/水中3组	捕获度:45
特性:甲虫盔甲/狙击手	初始亲密度:70
努力值:2防御	孵化步数:5120

高人高论

●**三栖人论坛 SilverDS：** 毒龙蝎是个人相当看好的PM，狙击手特性加之本系的急所技试刀和毒十字，如果携带焦点镜片打出会心，威力实属恐怖，何况还有剑舞的支持，以及不错的耐久和速度。可以说，毒龙蝎是能攻能守，毒+恶让人感觉眼前一亮。我喜欢的攻击型推荐：剑舞+毒十字+试刀+火牙/地震/追击/挑拨。

●**口袋妖怪网 SHUWANG：** 蝎子是最早公布的精灵之一，种族值500，防御较为突出，达到110，物攻和速度也算中上，都在90以上。本身属性为毒+恶，弱点少，对于草和超能系有很强的打击度，不过钢系对它是个麻烦。蝎子可以学会火、冰、雷三牙，物理攻击十分丰富，打击面也广。本系招数十字毒牙保留，有会心效果，又可以让对手中毒，对战中期有一定消耗性。此外，它还有一个很实用的招数毒菱，让对手中毒的几率大增。考虑到蝎子不错的物攻，攻击和消耗两者择一考虑即可。专爱头巾可以配合地震这一打击面广且威力巨大的招数，加上剑舞配合接力速度，可以重创大部分精灵。双打的话还有岩崩。努力分配上，建议分满速度和物攻，充分发挥蝎子的特性。总体来说，如果不是对外表有挑剔的人，蝎子是个好用的精灵。

●**口袋妖怪网 甲斐刹那：** 作为攻击手，蝎子可以选择狙击手这个推出前已经众所周知的新特性，命中对手要害时伤害变成4倍，自身恶+毒的属性又刚好有容易命中对方的招式配，加上道具，成功命中要害的几率为25%，并不算低，可惜会被钢属性抵抗。加上钢系PM物防能力普遍很高，压制了它的攻势。如果对方缺少钢系PM坐镇，给对方造成重大伤害不是难事。蝎子的其它招式也相当丰富，除了本系外，还有冰、火、雷、虫、地、岩、格、飞行以及钢属性的物攻招式可选择。其中，地震及火牙正好反制上文提及的钢系PM，值得使用。此外值得一提的是追击，因为有属性修正，先读对方换人成功时威力相当可怕。

●**口袋妖怪网 Agility075：** 很明显，要依靠那个狙击手特性并不实际，反倒是打落、毒菱、吹飞这些最有用，三牙的威力我怎也不相信能造成什么威胁，顶多平衡一下打击面来个火牙罢了。还是重点耐久王道。

●**口袋妖怪网 luntantan：** 耐久虽然不高，但110的物防和只有地面这个弱点使得蝎子有机会舞剑或者蓄气，95这个比上不足比下有余的速度极限后专爱头巾打游击不错。辅助有打落、吹飞、毒菱、挑拨、虚张声势、可疑光。我的配招是专爱毒十字+试刀+地震+火牙/电牙，个人推荐电牙，毕竟自己有双封锁效果。此外它还能学到追击，加上属性修正威力也不差。

编辑无责任心得：

喜欢用毒龙蝎这只口袋妖怪的人理由是“能攻能守，可进可退”，不喜欢用它的人理由是“缺乏长项，压制力不足”。换一种说法，能力均衡、招式丰富正是这只最早被人所关注的钻石珍珠新妖怪的特点。焦点镜片+狙击手+会心率提升招式的组合用起来感觉有点像在用一击技，不过“瞬间干掉敌人的可能性”终究还是带有一点梦想的。如果实在不喜欢碰运气，那就做成坚实的消耗型吧。

下期道场主题：

北国冰原的精灵之歌

No.471冰精灵（グレイシア）从刚一公布起就成了口袋迷们讨论的焦点，可爱的外形和突出的能力特点使它成了很多玩家游戏中形影不离的伙伴。如果你也喜欢这只人气绝顶的新妖怪，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些口袋妖怪的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.471 冰精灵（グレイシア）				
属性	冰	冰	HP:65	速度:65
			攻击:60	特攻:130
			防御:110	特防:95

读者来信选登

口袋迷CLUB的众编：

你们好！

感谢你们让如此多的口袋迷们栖身于这一温暖的家园，抚慰孤单和执着给予我们的内心的伤害。

●如果不曾遇到你：

我和口袋妖怪的牵绊，都是一首首难忘的歌！

“如果不曾遇到你，我将会是在哪里，日子过得怎样，人生是否要珍惜……”初遇口袋前我的生活几乎一片空白，除了学习，就只有每天幼稚的国产动画片陪我打发时间。从小体弱多病的我虽然是个男孩子，可我讨厌打斗，而且很喜欢可爱的东西，温馨的场面。当还在读小学四年纪的我偶然间在电视中见到了皮卡丘圆滚滚的身影时，心中突然激起了惊涛骇浪——套用琼瑶（枫语：汗……好熟悉的名字）的话就是：“我被深深震撼了呀！”

●勇气：

“爱真的需要勇气，来面对流言蜚语……”爱上口袋是短暂且幸福的，爱着口袋却是漫长而艰辛的。

初遇口袋后，很长一段时间，我都每天坚守在电视机前，等待傻傻有趣的小刚，酷得可爱的小霞，还有幸运得让人咬牙切齿，恨之入骨的小智，带领活泼可爱、天真烂漫、魅力四射的小精灵们出现。每天一集的宠物小精灵，才放到30多集却突然停播了……留下伤心空等了一个多星期的我，流下了仿佛失去了亲友般痛苦的泪珠。

由于年龄小，消息不发达。在我周围，别说GB了，就连一些盗版商的小周边也很少见，一时间，我只觉得我所有的好朋友都像人间蒸发一样。再也见不到皮卡丘滚成小球，见不到火鸟龙起伏小志，见不到我的口袋了……当时，我就这样无助地生活着……时间会冲淡一切的。虽然我对口袋妖怪的喜爱永不会变，但那绝望的心情却早被冲淡了。上了初中后，我有了GBC和《口袋妖怪银》。三年后的高一，我又入手了GBA的《口袋妖怪 红宝石》，日后又忍不住买下了“火红版”。当我庆幸着幸福的时候，我却发现我还是孤单的。同玩GBA的好友很多，可只有一个与我一样痴迷口袋的，他是曾经在我的游说+威逼下买了《绿宝石》，在通关一次后，却把卡送给了我。又附赠一句：“反正我再也不会碰它了！！”我的那盘《绿宝石》后来有了313只宠物，一共玩了近200个钟头。最后记录消失了，就在那位唯一与我一起痴迷口袋的同学打电话来说他把GBA卖了的那一刻。

口袋，我想说，爱你，真的需要勇气。

—— 千年等一回 ——

“千年等一回，我无悔啊……”

正值高三努力拼冲时期，我连偷偷玩了三年的GBA也主动地坦白上交了，让父母锁好后，努力学习着。可就在这节骨眼上，NDS、NDSL、《口袋妖怪 钻石珍珠》一个接一个地出来诱惑我。NDS太厚，不买也罢。DSL还不错，可出来时我已身在高三，不由己了。放放再说，但新的口袋……我如何能放得下心中的挚友啊！

矛盾着，犹豫不决。好长一段时间我都是这样。虽然新的口袋精灵说实话我极其不喜欢，但毕竟还有鲁卡里奥这样酷酷的精灵在里面。而且众多可以通过BUG取得的神兽，同怪兽数量一样多的招式技能，大幅进化的攻击系统和道具。每一个都入伊甸园中的禁果一样充满着致命诱惑，可最后，我决定选择等！

千年等一回，我无悔！

最后告诉大家一个好消息，最疼我的爷爷已经力排众议，答应等我高考考好后，光明正大地给我入手DSL和《口袋妖怪 钻石珍珠》哦！为了相聚的那一刻，我会继续努力，继续等待，继续我和我的口袋，也在这里劝各位一句：“其实你还可以选择等待！！”

——浙江宁波 冯波

枫子留言：

冯波同学对口袋的感情至深而感人，相信每个看过你写下的小文的人都会认同。喜欢上一样东西并不是坏事，甚至痴迷也无所谓。但小枫只想善意地提醒一下冯波同学，你觉得自己孤独，这绝不是什么好事。世界上幸福的事情很多，值得自己去爱去喜欢的事物也有很多。在你痴迷于一件事情的同时，也多抬起头注意一下那些关心着你的人吧。游戏不仅能使自己快乐，如果能让身边的所有人都快乐起来不是更好吗？

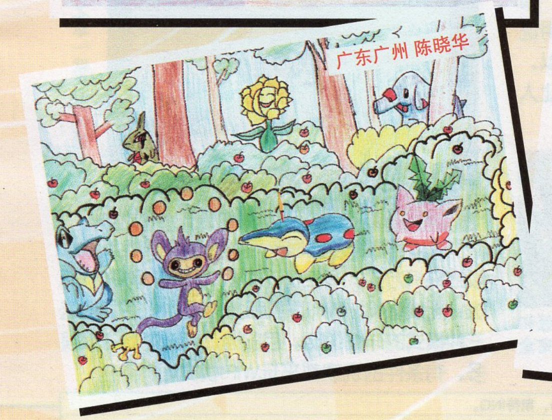
本期获得口袋迷奖品的读者为来自浙江宁波的冯波同学和北京的杨阳读者。他们都将获得编辑部送出的EZ5烧录卡。希望广大“口袋迷”们能够继续支持我们的栏目，寄来更多更优秀的来信和画稿。让全国的口袋玩家都来跟你一起分享那份难得的口袋情缘。只要你肯努力，就一定能够有所回报的！另外请读者在寄来信件时一定要写清楚地址姓名以方便奖品的发放。


广东广州 ？？


广西贺州 董叔鑫

北京 杨阳


广东中山 方灿源


广东广州 陈晓华

Best Friends!

安徽 董澎



Wireless Fidelity WORLD

Wi-Fi天下

网络终于恢复正常了，正赶上SEGA街机大作《三国志大战》推出了NDS版，所以本期“Wifi天下”主推此作！《三国志大战DS》发售后，PG的多位小编投身大战之中。本期攻略战队中有详细的攻略研究，这里只给大家介绍本作的Wifi模式和玩法。



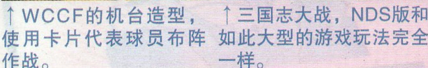
街机游戏移植掌机的疑问

从《三国志大战DS》这个游戏就能看出，日本的街机游戏已经发生了巨大的变化。街机早已不是投币游戏的概念，而衍生出众多的新玩法和颇具创意的游戏概念。除了《三国志大战》，日本街机厅中还有《甲虫王者》和《WCCF》同样深受欢迎。两者都是卡片游戏，《WCCF》是卡片足球游戏，玩家多数是球迷；而《甲虫王者》的玩家以小孩子为主。这两部卡片街机都曾风靡全日本，在日本各大超市，快餐店前都有摆着台街机。而如今正流行的游戏就是《三国志大战》。

从卡片街机游戏的大受好评不难看出，街机游戏正在发生变化，而掌机的变化就不用说了，看看NDS的受欢迎程度就知道了。所以，如此玩法的街机游戏移植掌机，一点都不让人吃惊。







↑WCCF的机台造型，使用卡片代表球员布阵作战。

↑三国志大战，NDS版和如此大型的游戏玩法完全一样。

多人联机模式

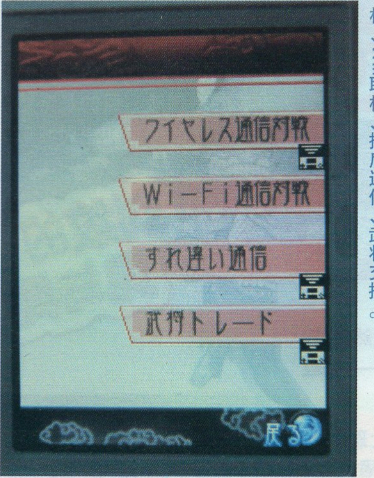
《三国志大战DS》的精彩之处是和人对战，毕竟电脑的AI是比较固定的。和朋友或者通过WIFI对战能够获得不同的作战经验。



←如图，主菜单的第三项「通信之章」就是联机模式了。

NDS的联机方式很友善，能够实现媲美街机版的联机方式。《三国志大战DS》有3种联机玩法：无线联机、Wifi联机和擦肩通信。下面是这三种模式的详细说明。目前通过WIFI游戏的人很多，有条件的玩家都来玩WIFI模式吧！

王震宇	神油加油！希望能出官方汉化的口袋妖怪，期待ING。
读者资料	男，19，浙江省嘉兴市嘉善县高级中学高三（6）班，314100



←选择进入后，可以看到四个选项。从上到下为：无线联机、Wifi联机、擦肩通信、武将交换。

无线联机

无线联机模式是每个游戏联机的基础模式。和朋友联机对战，进入无线联机后选择部队卡组，然后就可以进行对战了。部队设置方法和单机一样，玩法非常便捷。

武将交换

顾名思义，武将交换就是两个玩家通过无线联机方式交换武将卡片。二人联机，选择卡片组后就能交换卡片了。

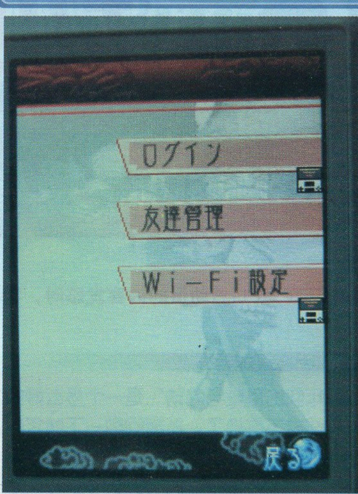
擦肩通信

这个模式曾经在很多游戏中出现过，比如《动物之森》、《任天狗》。玩法是设置5支队伍的兵种，有3种兵种可以选择：枪兵、弓兵、骑兵。他们的关系是：枪兵克骑兵，弓兵克枪兵，骑兵克弓兵。



←设置好5支队伍的兵种后，NDS处于待机状态。这时两个玩家在外面擦肩而过时，这5支部队就自动进入战斗。胜利或者战平都能够获得1张卡片，战败什么也得不到。

Wifi联机



←选择Wifi联机模式后出现3个选项，它们是：无线联机、朋友管理、Wifi设置。

Wifi设置就不用说了，建议联机前设置一下。朋友管理就是设置朋友的FC号码，以为想要和朋友联机首先需要知道朋友的FC号码，只有把FC加入到自己的主机后才能联机。查看自己的FC号码在“朋友管理”的第三项“朋友号码确认”。

进入Wifi模式后有两个选项：全国对战和朋友对战。前面说了，朋友对战需要输入FC号码。全国大战直接进入就可以了。系统会自动查找等待联机的玩家，然后进入战斗。根据对手的卡组，选择编配适合应战的卡组后，和世界各地的玩家进行激烈的对战吧！



PG总动员

小编的轻松驿站 第11回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

2006年我的最爱与感动（三）



（续上期）

众小编正在为PG总动员的内容发愁时，我在一旁坦然自若。

——剑纹

“2006年我的最爱与感动”是一个多么好的题材啊，我都舍不得换了。每期回顾一下06年的几个东西，用到08年都没啥问题。有时候上三栖人论坛看贴，发现不少读者不明白PG总动员是个什么东西。开始我还回个贴——“就是手札，大号手札啊！”，后来看到回函卡上也有很多同学问这个问题，就懒得再回复了。

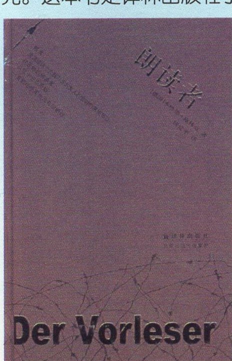
用一页的篇幅写手札绝对爽快，但是半个月一次，时间长了就爽不起来了（麻木了）。谁能在半个月，也就是2周的时间里总碰到新鲜的事？早晨上班路上捡到一箱子美元，于是周游世界各地；或者晚上下班回家的途中被驾驶UFO的外星人劫持，赐给我想要的能力？根本不可能！我们只是所处的环境有所不同罢了，基本生活都是按照一定的规律重复着。上半个月是上班和回家，下半个月是回家和上班。

PG总动员（也就是大号手札）就成了我们几个小编繁忙工作之后的安抚。有时内容很可能让你觉得无聊。抱歉！抱歉我们不是超人，只是坐在影院中看《超人》的观众。

2006年我的最爱小说

每年都会有很多东西“热”一下，比如2006年电影热了、相声热了，这是大范围的热。大家嚼着薯片兴高采烈地看着新上映的国外大片，然后提前半个多月抢购非著名相声演员德纲的入场券。中外艺术全面开花，一片繁荣景象。

读书方面，2006年出现了“朗读者热”。朗读者是一本书名，作者是德国作家本哈德·施林克。这本书是译林出版社于2006年1月1日出版发行的，我大概7月份知道了它。其实对于“热”的东西，本人向来是不屑一顾的。不是故作清高，而是骨子里对流行的东西不能信任，认为“时尚就是盲从”；同时认为既然是好东西，以后欣赏也不晚。所以直到上个月我才看完《指环王》的第一部，直到上周才看了《英雄》。怎么样？你鄙视我也没有用。



回到《朗读者》上来，因为它已经“热”过，所以我没有必要再做介绍，而且肯定会让我再感伤一次（你鄙视我也没有用）。借用豆瓣上某同学的精彩评论足矣。放心，她写得比我好，并且没有透露书中的惊天秘密……

> 开口朗读
>
> 维多利亚湾(北京) ★★★★☆
>
> 在一个闷热的夏日夜晚，一口气把它读完。
>
> 心里如同天气一样憋闷，沉重，直叫人透不过气来，于是在读到第三部分的时候，我像书中的主人公一样，开始饱含情感的出声朗读，只是，我的听众只是我自己，我，读给我的心灵。始料未及的，心灵受到非一般的震撼，如同亲身感受到汉娜“力透纸背”的“稚嫩”文字后饱含的期待，感受到两位主人公内心复杂的情感，那种牵念、隐忍、期盼……当我对两者的重逢捏着把汗期待并担忧的翻过书页时，得到的居然是汉娜的死讯，生命的嘎然而止令我震惊，然而也就在那刹那间我感到这未尝不是一个好的结局，这样的一生留给我们的至少大半是美好的情愫，无须让之后的衰老和负罪的心抹杀曾经的牵挂和依赖。
>
> 我想我该重读，再次用我的口、我的心去朗读，只是我该换一个有轻松舒适天气的日子。
>
> 2006-08-19 22:17 | 2回应

张旭	小枫，真喜欢我有一位像你一样的哥哥！
读者资料	男，14岁，北京朝阳区双龙南里210楼9门101，100021



月言莺语：在世界的中心呼唤“春”！

各位读者们新年好！我们进入了2007年金猪年了！月莺前来给你们拜年了！

不过阿月并不是特别愿意进入这个新年，趁大新年就透露给大家一点信息，那就是今年是阿月的本命年，不要……偶要永远的17岁……

井上喜久子教主：好，破例收纳你成为永远17岁教第三名成员……不过你必须变成35岁才有资格加入！

月：算了……偶还年轻……

咳咳……喵的，扯远了。新年里，各位正太和LOLI的读者们是不是都开开心心的准备或者正在数红包呢？诸位哥哥姐姐弟弟妹妹有了钱别忘了买《PG》啊（笑）。阿月也觉得收红包真是一件非常非常开心的事情呢！但是，阿月每每满怀期待的打开那充满神秘的红色封包时都非常感动，心中充满了期待，仔细打开一看——100！！不……5块而已（T_T）。没办法，谁让阿月是大山里来的孩子呢？村里的红包也就这个数了（哭死啊！）。于是阿月只好拿着这珍贵的5元钱去路边跟怪蜀黍（叔叔）买棒棒糖吃（喵的，不行么？大山里的棒棒糖也是大城市的价格，5元一根＝3＝）。又罗唆一句，阿月喜欢的零食是果冻，又嫩又滑的布丁果冻！你们每人给我一个红包买果冻吃吧，喵。



大家在新的一年里面有没有什么想做的事情呢？阿月有好多好多梦想都没有实现，并且为了它们继续努力。一年的时间说长不长，说短不短。假如随随便便度日，放纵自己的话，那么一年就会很快过去，最后发现经过一年后自己还是什么都没做，这种过法是让人惋惜的浪费。还有就是督促自己为了实现梦想而去像个勇士一样战斗，即使很疲倦，即使很痛苦，即使受到魔鬼的诱惑，也要坚持下来，珍惜每一天，珍惜自己，然后就是漫长而又有意义的一年。受不了，阿月居然在和你们说教，赶紧打住。

不过最近虽然北京没怎么下雪，但是阿月突然“湿”（诗）性大发，打算COS一下“湿”人，于是在右边那里来个写景的小句子，你们看了笑笑就行，不许当真哦！咳咳……阿月在唐代一定是个山水田园派（发梦中）。

最后，祝愿各位读者在大新年里多得红包，这样就可以在新的一年里能买到想要的新主机，不用再跟阿月做“口水党”了。

口水党：顾名思义，没主机看着别人玩，然后流口水。



郑掷	如果说人生是一首壮丽的乐章，那么PG就是不可缺少的音符。
读者资料	男，18岁，北京北四环中露221号，100083

翔武最近闲杂琐事等等



从7-11买来的饭团，摆了个众神三角力量的造型-_-|||

时间过得真是快，刚过完元旦，马上就要过春节了。学生也都陆续放假了，校园中也是一片和谐的景象。想起自己作为学生时，一个学年就盼着这两个假期，甚至连期末考试的结果都不关心（当然，这是反面教材）。下面来看这期的几个关键字。

关键字1：暖冬

无论是天气预报还是日常谈话中，到处都在说今年是个暖冬。确实如此，今年的冬天比起去年要暖和很多。上次看到电视中报道，北京长虹桥附近的一棵杨树在三九天发芽了，以往都是三九最冷，不过根据今年的状况，这种现象真是不难解释。我个人感觉北京这一冬里风雪天比较去年少了很多，有时穿着毛衣出去都没觉得有多冷，前段时间穿着羽绒服实在热得难受，最近换下后总算觉得摆脱蒸笼了。

关键字2：交通卡

2007年1月1日起，北京交通卡和票价正式改革，市区车票价1元起，刷卡4角起价。比起之前的价格，一下降低了很多，钱是省了，但问题也来了。我基本每天从家坐空调车过来，因为家附近只有这车，平时就不太好坐，现在刷卡上车的人一多，基本每辆车都是满的，连站脚的地方都没有。哎……省钱果然也是要付出代价的。

关键字3：熊猫烧香

最近编辑部中和网上一样流行熊猫烧香，有的同事的机器也中了这个病毒。这个病毒中了之后确实是比较麻烦，感染一些可执行文件，这样一些软件就运行不了了。传播途径也比较广泛，可以通过文件、网页、移动存储设备等进行传播，做好防范工作的话一般不容易中上。此外，别人的U盘，或者从别人那里拿来的U盘，最好使用右键→打开，里面如果有病毒，双击打开就等于运行了病毒程序。某个同事就是重装系统后双击带病毒的U盘再次感染病毒，最近也凭自己的一些PC知识帮同事解决了一些问题。

最后自己得意一下，来了编辑部两年，除了我的机器，其他人的基本都有过问题或者是重装过，日常维护系统真的是很重要。

图1



图2



图1：翔武是双子座的，虽然对《圣斗士》里的笔筒造型的双子圣衣比较不满，但这个的话，就另当别论了。

图2：也许你看过《高达0083》，也许你看过《钢之炼金术师》，但这样的组合……

施林谷	我想通过游戏来放松自己，我也想通过NDSL认识更多朋友！期待你成为我的朋友。
读者资料	女，13岁，温州市蒲鞋市55幢405室

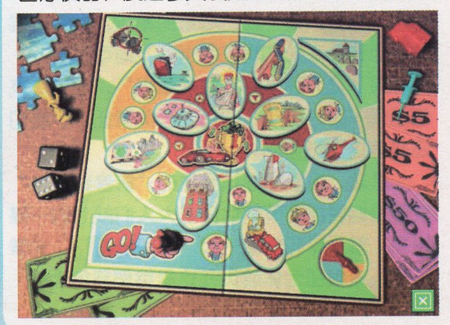
暗凌半月小事记



谨以照片纪念大学期间和朋友联机的快乐游戏时光。

时间过得太快了，不知不觉间我已经进入人生第24个年头了，虽然还算是站在年轻人的行列，但是却不由得开始怀念过去，怀念过去的很多事情。为了怀旧，我开始想方设法找到以前玩过的一些游戏，重新体验当时的感觉，这怀旧第一款游戏就是《暗黑破坏神II》，而第二款则是《主题医院》，牛蛙公司已经不在了，暴雪仍然屹立。

以下为个人回忆：话说第一次玩《主题医院》的时候，貌似当时上初中，去表姐家过暑假的时候，表姐从同学那里借来了这款游戏给我玩，武汉的夏天太热了，相比出门游览东湖，我对躲在室内玩游戏的兴趣更大一点。第一次玩的时候表姐示范了一下基本操作，然后我便按照游戏中的提示一步一步来摸索，游戏的中文语音里让我印象最深刻的一句话是："请患者不要死在走廊上。"当时选择的是实习医生难度，基本上一路顺利的通关了，只是免不了经常有死神光顾，一遇到地震就可能报废一台医疗仪器，没过多久表姐也买了一套《主题医

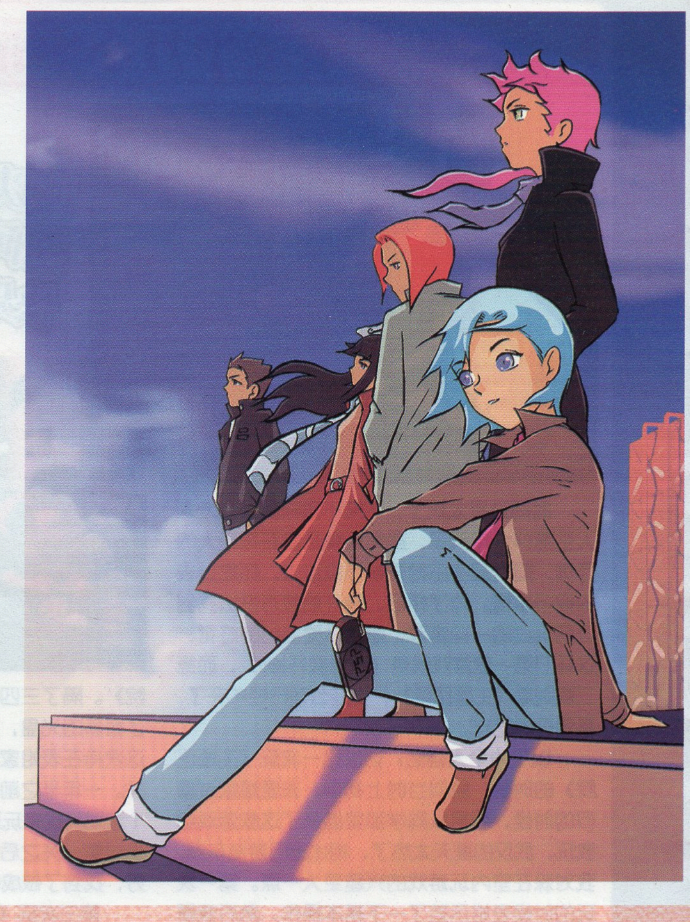


院》。隔了三四年之后，偶然在表姐家又看到了崭新的光盘，当下忍不住又玩了起来，只是这次待在表姐家的时间比较短暂，没能再次通关。一年半之前有了自己的电脑，当时想把这个游戏再找来玩玩，奈何每次找到的都有问题，玩过第一关之后就自动退出了，唯有最近运气好，找到了做成镜像的版本。

第三次玩《主题医院》，我才选择了普通难度，仔细看过片头动画之后，我突然觉得这家医院很黑啊，太草菅人命了，开始玩之后就算草菅人命也没办法了……医院里各种昂贵的设备如果不多加利用的话，怎么能赚回本钱来，怎么能支付员工们的工资呢？于是我看到有些病人明明已经被诊断出病症了，却还不能去治疗，仍然要再进行别的诊断，我真是惊叹设计人员的想法。这个普通难度居然难倒了我了，传染病的频繁暴发使医院长期赤字，声望也一路下降，到目前为止我看到过三段不同内容的GAME OVER动画。无奈之后，我想借助秘技来解决问题，现在对中文语音印象最深刻的一句话是："医院的负责人是一个骗子！"只要一用秘技就会出现这个语音，瀑布汗。

关于游戏，想说的太少，关于生活，想说的太多。

2006-2007 新春掌机狂想祭



先提醒您一句，虽然有我们熟悉的画师“火腿”先生绘制的的大幅栏头，但这可不是PG BAR，而是本期合刊的特别节目哦。

春节眼看就要到了。

到了这个时候再来回顾2006年，好像有那么一点“老生常谈”的意味。不过，对于游戏商圈的“业界年度”来说，眼下倒还真是个“旧账重提”的当口。这是因为，每年春天二三月间，正好是各大游戏公司进行三月期财务结算并公布业绩报表的时候。上年度的经营销售成绩在这个时候看得清清楚楚，哪家公司赚了钱，哪家公司赔了本，一目了然。业界口的评论员们此时也有了发挥的舞台，大笔一挥，把那些业绩不佳的厂商用犀利的言辞讽刺一番，厂商们也只能默默忍受——谁让自己干得不漂亮来着。

既然是这么个时节，咱们作为掌机游戏的长期观察者和亲身体验者，自然也不必回避。历经一年游戏生活，大家心中既有高兴的回忆，也必然累积了不少难以消解的郁闷，借这么个机会“一抒胸臆”，也算是件痛快的事儿。

话既然说到这儿了，小编们就“一马当先”，给您“抖搂抖搂”自己心里的看法。言辞中或有不负责任之处，诸位若觉得“尚可忍受”，请一笑了之，若觉得“罪大恶极”，也不妨来信笔伐一番。自己说的话自己负责任，小编们还是有这点觉悟的。

总之，这篇回顾加展望的“新春狂想祭”就算是编辑部在节前给读者大人们献上的一碟小菜，就当是和大家一起“乐呵乐呵”。《掌机迷》编辑部全体成员在这里给您拜年喽。

焦思源	月莺，发挥出你最萌的一面吧！
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐第十中学高二2班，830000

戏说掌机这一年

前面是个"引子"，翻过篇去是"正书"，在这之间，我们先得给您走个过场。说起掌机界的2006年，那的确是要用"传奇"来形容。下面这个年表不像年表，解说不像解说的东西算是对这一年每个月掌机界关键动态的简单总结，大家可以将就着对照一下。表达中的奇怪之处，就请诸位多多担待吧。

2006年1月

●1月11日，BANDAI和NAMCO的游戏事业"喜结良缘"，BANDAI NAMCO HOLDINGS这个冗长名字的出现，给游戏杂志在刊物上标注厂商名称找了不少麻烦。

●1月26日，刚刚完成年度财务决算的任天堂迫不及待地公布了NDSL的发售日。网络战略始动，台式大战在即，这时候的任天堂完全是一副"整装待发"的模样。

2006年2月

●2月15日，"任天堂2006大预言"披露。岩田在本社春季展示会上曰："NDS年内销量一千万。"这句话如果提前一年说或许还有人会抱有怀疑，但这个时候报出来，似乎已经有点"顺理成章"的意思了。

2006年3月

●3月2日，NDSL发售，日本店铺前的排队场面让人们又一次见识到了游戏力量的伟大。

2006年4月

●4月20日，PSP新色主机"陶瓷白"发售，但"新色"终究不如NDSL的"改朝换代"来得新鲜。

●4月24日，索尼SCE放出PSP游戏《LOCOROCO》体验版，这是PSP首次提供官方游戏软件下载。对比NDSL利用《动物之森》大行游戏网络之道，索尼在网络互动领域实在是矜持得过了一点。

2006年5月

●5月9日，也就是2006年E3展开幕前一天，任天堂、索尼、微软各尽其能，分别在自己的专场发表会上"自卖自夸"。大概是台式机大战不允许话题走偏，任天堂和索尼都没有过多提及掌机方面的新消息。

●5月15日，E3展结束三天后，任天堂突然宣布了《口袋妖怪·钻石/珍珠》的发售日。一时间，所有人都不得不佩服任天堂的老奸巨滑。

2006年6月

●6月14日，SCE公布了PSP周边品牌系列"Play-station Signature"，还把自家的办公楼的大厅变成了周边专卖店。索尼很想在这个市场局面中求新求变，可到了这个时候再把"独特的品牌路线"当幌子挂出来，好像显得有那么一点力道不足。

2006年7月

●7月20日，DSL系列又添新丁，"贵族粉红"闪亮登场。这回喜欢NDS的女孩子们有了趁手的利器——谁说玩《时尚魔女DS》不能有专用主机来着？

2006年8月

●8月7日，任天堂公布，NDS主机在日本国内的合计销量超过了一千万，"任天堂2006大预言"只用半年时间就兑现了。不过，没多少人对此感到惊讶。

2006年9月

●9月2日，NDSL"喷射黑"版主机发售。发售日的情景请自行想象。

●9月22-24日，"东京电玩展2006"召开。SCE在这届电玩展上猛料不断，除了台式机PS3的降价消息外，还公开展示了《圣女贞德》《天地之门2·武双传》等PSP上的原创大作，励精图治的意愿非常明显。

●……9月28日，NDS《口袋妖怪·钻石/珍珠》发售。2006年游戏界最火热的9月，终究还是以任天堂的赫赫战功告终。

2006年10月

●台式机大战正式爆发前的掌机市场一片沉寂，基本没什么能让人留下深刻记忆的消息。

2006年11月

●11月2日，SCE发售PSP专用照相镜头。SCE渴望寻找到PSP的独特价值，照相镜头和GPS等充分利用了PSP机能的扩充周边成了发展的方向。

●11月22日，SCE发售3种新色PSP主机。同时，SCE公布3.0版本系统，并同时放出PSP用的PS官方模拟器，并开始陆续放出ROM。面对NDS独占市场的局面，索尼必须想想新主意了。

2006年12月

●12月1日，SCE高层人事变动，久多良木健明升暗降，PSP的久多良木时代开始走向过去式——这个就是索尼的新主意么？

●12月12日，任天堂和SQUARE·ENIX狠狠地"幽了索尼一默"，在PSP发售两周年的时候公布了《勇者斗恶龙Ⅸ》登陆NDS的消息。明眼人都看得出来，这个发布会是任天堂的"掌机胜利宣言"，虽然市场未来走势还很难说，但至少在这个2006年，没有人能对任天堂的这种傲气作出什么反驳。

●12月25日，PSP用PS模拟器遭到软件高手破解——实际上，这个算不上"业界新闻"，但是在喜欢玩PSP自制软件的众多玩家们当中，这却是一个货真价实的爆炸性消息。这款自制软件在国内的影响力，想必大家是有目共睹的。看来，PSP不是没有潜力，如何盘活市场，完全在于厂商如何思考——SCE，您老人家的脑筋就不能再灵光一点吗？

梁杰	不要因为玩游戏而荒废学业。
读者资料	男，19岁，广西南宁三塘农垦玻璃厂二栋四号，530023

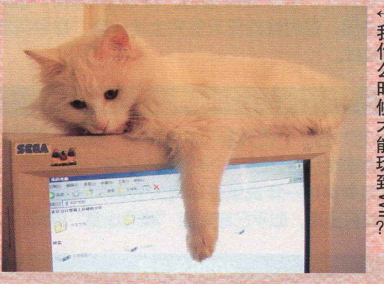
2006转眼就过去，2007一定还有戏！

剑 纹

昨天晚上做了个梦。我和翔武，还有一个人——是谁我想不起来了，一起去完成任务（什么任务也想不起来了）。我们在中世纪的小镇上穿行，在一匹马前商量谁来骑。来到两幢高大的木门前，砍断了顶住木门的木桩，及时堵住了怪物。在死路的尽头，我们找到了开关，走进了隐藏道路。后来我们用武器毁掉了一个漂亮的水晶球，但是什么事都没有发生。再后来又发现一个水晶球，我们正在讨论是拿走卖钱还是再次弄碎的时候，一只毛茸茸的白色大脸靠了过来。

这个毛茸茸就是线条，它晚上醒来就会慢慢走到我枕边，用粉红的小鼻子凑近我的脸，闻闻气味。它把我弄醒，所以任务还没完成梦就结束了。

2006年最大的快乐都来自线条——这个小跟屁虫，就是那个多次出现在总动员里，把我的风头抢尽的家伙。跟我在一起仅仅3个月，线条就明白了我的众多手势和语言。我估计再过一年，它差不多就能和我一起打游戏了。其实想想，线条现在就能玩Wii。我抓住双节棍的一头，晃来晃去，它就可以像玩逗猫棒一样玩起来啦。对了，如果这篇文章岚枫出现在我前面，你应该知道他就快全机种制霸。可是他总也不肯借我Wii，你说他是不是不够意思？



←我什么时候才能玩到Wii？

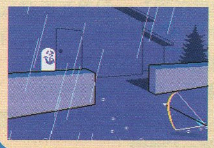
2006印象最深的游戏——《节拍天国》

剑纹在前两期的PG总动员中已经回顾了2006年本人最喜爱的游戏，所以再说一遍就显得罗嗦，不过赶上栏目需要，我只能再重复一次。其实我也可以不重复，讲点儿别的填满半页。但是快过年了，同学们马上就到了一年之中最富裕的时候，买游戏就成了大事件。所以，编辑推荐几个游戏是有必要的。如果我们忽悠得成功，又赶上你买到我们推荐的游戏后很高兴，杂志的效果就出来了。大幅度提高同学们娱乐质量的同时，杂志的人气就会直线上升。随之而来的是狂加页，顺便送几张光盘（还是DVD的）、涨涨价……坏了，难道我又做梦了？

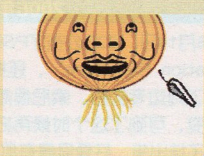
赶紧回题，GBA我选的是《节拍天国》，PSP是《虹吸战士 黑镜》，NDS是《CONTACT》。从这3个游戏，你可以看出剑纹口味的与众不同吧！

既然是印象最深，就应该只有一个，这个游戏就是《节拍天国》！剑纹对《瓦里奥制造》不是太感冒，却迷上了《节拍天国》。这俩游戏的区别貌似不明显，都由n个小游戏组成，都用简单的按键操作（通常只需一个键）。但是，《瓦里奥制造》显然不爽，每个小游戏都太短，几秒钟一个，刚玩两下就出现下一个。挑战模式也只能挑战耐力，比较枯燥。《节拍天国》就不一样了，它把游戏的画面和音乐完美地融合（注意完美两个字），仅看画面很难玩下去，必须跟着音乐节奏才行。这游戏的制作人员非常恶搞，游戏节奏是经常变化的，可不是DDR那种整体缺乏变化的旋律。《节拍天国》的节奏一会快，一会慢。画面古怪离奇，并且也经常发生恶搞性质的变化。

剑纹对这个游戏的印象除了最深之外，只能佩服！







王硕	独乐不若众乐！贵阳的掌机玩家们行动起来！常组织一些联机活动，促进彼此的感情和交流的深化！
读者资料	男，23岁，贵州贵阳花溪区清溪路312号建设局王力转，550025

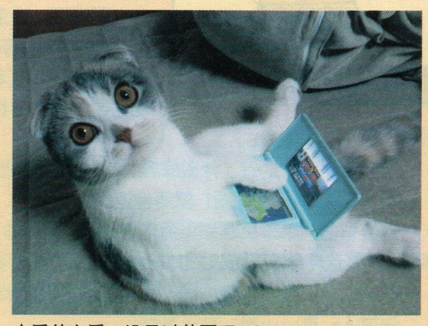
2006年末震惊业界——DQ9将在NDS上发售！

尽管2006年有E3、东京电玩展等大型游戏展览，尽管有PS3、Wii主机登场进入新的次世代大战，但是对我来说，最有趣的消息非《勇者斗恶龙9》登陆NDS莫属。所以我把我的2006年度大奖给了它。

2006年12月12日的DQ发布会，SE公司宣布了DQ最新作将在NDS上发售的消息。消息公布后，游戏业界一片哗然，玩家当时的震惊程度我还犹记在心。当期的《掌机迷》对这件事进行了详尽的报道。至今已经过去了近2个月的时间，我不想再评论什么了。

我们需要不平常的事、不平凡的人来消遣，来打发无聊的时光。DQ登陆NDS这件事就做到了这点。以目前网络的发达程度，和游戏业内人士频繁爆料的习惯，早在1年前就开发的游戏，居然外界没有一个人知道。这个保密工作的完美让我惊叹。不说Windows和各种软件（或其源代码）在发售前的泄漏，各种游戏软件发售前的偷跑，一款软件的发布消息居然能够做到如此密闭的保密程度，不得不让人震惊啊！

从这件事上，我们不得不承认掌机的历史地位已经达到了空前的高度。靠的是新颖也好，运气也罢，反正NDS真正的成功了。掌机把曾经在家用机上的超级大作拉拢了过来，把同为任天堂的“革命”主机Wii的风光抢了过来。是不是有一天家用机游戏也会像现在的传统PC游戏一样死去，变为掌机和掌机游戏彻底引领游戏业航向？我们只能拭目以待。



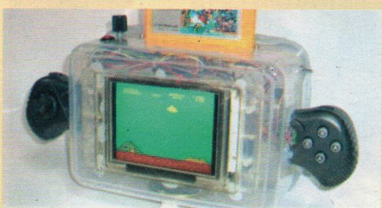
↑看什么看，没见过帅哥玩DQM？

对2007年次世代掌机的预言

我所期待的微软掌机在2007年是不会公布了。目前NDSL主机每周20万的销量，简直是出多少卖多少，号称出货量和销量一样；NDS游戏在游戏销量榜上一个劲地刷屏（刷屏：同一内容在一个屏幕上多次出现），数个400万销量以上的游戏，100万以上的则比比皆是。PSP方面的销量一直也比较稳定，除了日本市场，其他地区的销售情况和NDSL相比相差都不太悬殊。而微软在家用机大战中目前处于领先地位，但还有很多事情要做。所以，我的第一个预言就是微软的掌机在2007年不会出现……

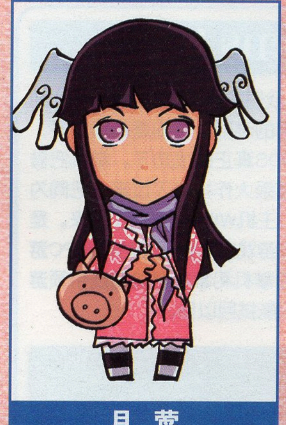
任天堂新掌机会在今年公布。其实说这个我自己都没根，既然是预言内容就要火爆一些。你要问为什么在NDSL如日中天的时候，任天堂会发布新的掌机？我会反问为什么任天堂在NDS如日中天的时候发售NDSL？为什么在NDSL如日中天的时候，发售Wii的销量如此成功？借着当前自家主机的热销势头，提高新主机的人气是非常棒的点子。并且功能或外形上的改进，会继续拓展用户群，就像NDSL。任天堂已经变为时尚品牌，如果推出改良型的NDSL或者公布下一代掌机（注意是公布，不是发售），一定会继续成功下去。

SONY否认各种对PSP2的猜测，号称PSP依靠系统升级，能够实现PSP2的效果。PSP目前的固件版本为3.10，增加了“移动影音播放器”和“Dynamic Normalizer音效调节”等功能。我一直认为XMB系统的性能非常出色，虽然它已经被破解地没有了秘密。通过固件升级方式，越来越多的功能加入到十字浏览器系统中，PSP的机能不弱，应该会一直升级下去。等到4.0版的时候，各种好玩的功能应有尽有。还有一点，DAX的自定义固件也会跟随下去……



←传说中的新掌机。

刘强	小玩怡情，大玩伤身，注意劳逸结合。
读者资料	男，21岁，河北唐山市古冶区唐家庄西开楼1-3-3，063000



月 莺

月莺的心中充满“萌”的一年

2006年狗年，是阿月最充实的一年。十分有幸得到了在PG工作的机会，这对于阿月来说是最珍贵的东西。虽然刚来的时候被岚枫GG充当跑腿，经常穿梭于杂志社和某数字便利店之间；虽然被暗凌JJ经常进行各种非人的欺负，每每不顺心就粉拳相加。对于这些，偶一直卧薪尝胆，忍辱负重……现在偶向大家宣布，我顶过来了！

现在，可怜的小枫枫被偶抓住把柄后，被迫每天都得请偶下馆子，档次低了偶还不乐意，时不时给他两脚骂道：老枫，今儿个是大年三十，咱们的帐也该两清了。

枫白劳：少东家，大雪十几天，家里没米没柴，实在没钱给啊。

月世仁：地主家过年也没余粮啊！没钱就拿凌儿抵债！

枫白劳：少东家，凌儿可是我们编辑部的命根子啊（呜咽状）。

月世仁：（拿出合同）今天你签也得签不签也得签，签了你就能回家过年，不签就把你干的那件事情告诉你老婆，到时候被丢到后海喂鱼可不要怪我！

枫白劳：我这是做了什么孽啊，少东家，我把我最珍贵的那个东西给您行不？（痛哭）

月世仁：OK，没问题！就等你这句呢！

各位看倌，原来岚枫那厮背着老婆买了台PS3，一旦被发现岂是单单跪搓衣板再加20公斤砖头的事情？但是这件事被英明的大侠阿月发现，于是阿月就以此为威胁抢了PS3回家，从此江湖一片安宁……

暗凌女王：小莺！PS3呢？再不送上来就把你丢什刹海喂鱼！

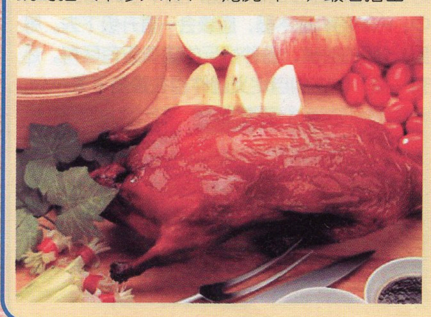
月世人：是……是！女王笑纳！

来年，来年偶一定会称霸PG的，大家请毫不犹豫地期待吧！（哭）

2006印象最深游戏——《SD高达G世纪的动物园P》

身为高达粉丝（酸辣牛肉味），自然不能少了这款游戏。这游戏就是广告不够惊人，不然应该能卖过1000000000000份！阿月设计的广告应该就是这样：

首先是一个老北京的饭馆，小二上来吆喝：客官，您点的菜来了！一只骡子（阿姆罗）出现，厨师直接做成水煮骡肉；然后来只鸭子（夏亚）做成烤鸭掌、广式烧鸭（厨师：把这只鸭子烤成红色，美味变成三倍！）；抓只活蹦乱跳的猫（卡缪）来个“龙虎斗”；最后抬出一





只香喷喷的烤乳猪（捷多）。吃饱的阿月一看帐单，痛苦的说：都是年轻犯下的错啊！

好吧，偶承认，偶写这个的时候饿了。

这就是UC世纪的旧四大NT的下场。在这次的游戏中这些老人明显受到了不公平的待遇，他们被新归SEED的人完全比下去了。最终版玉皇大帝形态的鸡（基拉）觉醒值居然是整个游戏中第一的，其实他要那么高能力做什么，光是用那唐僧都甘败下风的嘴皮子都可以让敌人变为战友，自己就乖乖在后面看戏算了。不过还好某只后宫狼的能力还不算高，他其实最强能力也不是战斗，而是制造更多的后宫。

张帅	有几个女同学爱看我的PG，没想到她们都是光看图的，真令我伤心啊。
读者资料	男，16岁，河北唐山丰润区6小区109楼5门303室，064000

天剑绝刀狮王争霸笑傲江湖东方不败金像奖

这个奖项毫无疑问的要颁给老任的“天剑绝刀”NDSL。阿月刚成为编辑的时候，正是NDSL在日本成为“王道”的时间，每期看到日本周间销售表就两个字——“无语”。

阿月：喂！XBOX360，你不是说要来做客吗？PS3，不当大哥好多年？Wii，怎么大水冲了龙王庙？被自己哥们打得那么惨。

不管阿月怎么互换，日本的排行榜上傲视群雄的只有NDSL一人。有人开玩笑说日本玩家被《脑锻炼》系列坏了脑，全部成为NDSL教忠诚的教徒。他们每月固定给与老任大量布施，让老任这个大庙赚得个锅碗瓢盆全是金。NDSL教只崇尚NDSL一位真神，并且和历史上的教派一样，具有强烈排它性，对异教徒XBOX360、PS3、PSP等都残酷迫害，让他们都吃不饱饭，就连同宗，只不过是信奉Wii神的教徒也差点惨遭毒手。于是江湖上传出一句口号“顺NDSL者昌，逆NDSL者亡”。于是江湖上黑道白道纷纷投到NDSL帐下想分一杯羹吃，不过蹭吃也是学问，除了SQUAREENIX以外都没什么好日子过。

于是这个超级奖项，象征着日本“天下人（任）”的奖项颁发给第九天魔王NDSL。阿月隐隐约约看到了它被以前的老大哥FC灵魂附体，NDSL你不是一个人在战斗！

最后用“天剑绝刀、狮王争霸、笑傲江湖、东方不败”造句——“天剑绝刀”NDSL参加了次世代“狮王争霸”，“笑傲江湖”成为冠军，此后数十年无人出其右，人称“东方不败”。



诺查丹玛斯·月莺的灭世七大预言——摘自《月世纪》

下面这些就是月作出的2007年大预言！想在新的一年中避免这些预言成真，就赶紧买下各大新式主机送给月，让月替你们祈福消灾吧！

123、久多良木健地位继续下降——久多良木先生自PS3不利以来事事不顺，名升暗降后恐怕就很难崛起。

263、微软会推出掌机BOY360——盖茨先生向来钱多没地方花，谁能保证他除了慈善事业以外不想乱花钱？

264、SONY推出PSP改进版GBA-GBASP-GBM，NDS-NDSL，给一个PSP不出改进版的理由先！

265、NDSL卖不出去——原因是因为生产线长期高负荷运作，结果全部出故障停产……发生NDSL劫案。

733、死岚枫结婚——一个风流倜傥，玉树临风；一个沉鱼落雁，闭月羞花，真是天作之合……吐了。

795、DR变掌机志，PG写XB事——木头不只一次说DR要变掌机志，某枫继续沉迷XB360无法自拔。总有那么一天，两本杂志的内容会变得混在一起看不出来。

999、PG全世界销量1亿套——有偶们众编辑在，没有什么不可能。当然主要是有阿月偶在，哇咔咔咔咔！



↑从下期开始就有Xbox360专题啦！……玩笑。



其实对于"全能"的小枫来说，2006年应该是属于家用机的

哈哈，从题目就开始臭屁了，让大家见笑了。不过说真的，整个2006年对于小枫来说的确相当快乐而又充实的一年。除了在PG BAR中跟大家一起调侃了20多期外，在平时的工作和游戏中也的确是收获了许多难忘的记忆。

相比竞争激烈、血雨腥风的家用机市场，掌机这边今年的确稍显平淡了一些。国内这边要说被关注可能除了让人眼花缭乱，在一年内推出的数十款烧录卡外，就剩下令老玩家惊喜的能够近乎完美模拟PS的PSP用模拟器了，同许多老玩家一样，小枫也着实为这个PS模拟器亢奋了好一阵子。说到这儿，小枫突然想起一件近期发生的一件蛮尴尬的事情。一位朋友在网上问了小枫几个近期的掌机游戏问题，结果我都因为没怎么玩而回答不上来。对方半开玩笑地对小枫说："你还是掌机杂志的编辑吗？"我看后着实无奈地一笑，答曰："最近掌机游戏玩得的确不多。""那你最近在玩什么游戏？"对方问，"刚刚完美了XBOX360上的《蓝龙》，每天玩一会儿Wii上的《Wii Sports》也蛮有趣的，刚从公司借了张《赛尔达传说 黎明公主》正在缓慢攻略中……"对方沉默了许久后，给我留下了一句大大的四个字"掌机伪非"就闪了……

跟大家露个底儿，实际上一直以来小枫在游戏选择上都是家用机大于掌机的。但是自从做了PG的编辑后重心就有些向掌机这边倾向，不过在家的时候依然还会习惯性地玩一玩家用机。去年过生日时买了XBOX360；年底接近元旦的时候刷的信用卡提前消费购入了Wii；眼看着《VF5》马上就要发售了，小枫的PS3也即将进入购买的计划……体验新主机、尤其是玩到自己喜欢的游戏是一件非常幸福的事情，相信大家也能理解小枫的心情。这也算是我今年在游戏方面最大的收获吧。

小枫的年度推荐绝对冷门游戏——《俄罗斯方块DS》

当初在开会讨论如何做这个特稿时，小枫还特意询问了下大家的意见："一定非要掌机平台上的吗？"当时我心里还在暗想，如果不是的话，我是推荐《勇闯尸城》（XBOX360）好呢？还是《龙如2》（PS2）好……结果我这个问题马上就被众人所鄙视，感情我的想法早就被大家看透了，最后敲定只能在掌机游戏中选择……既然是这样……那小枫也要推荐一个让你们谁都想不到的游戏……

对！你没有看错，就是《俄罗斯方块DS》！也许会有读者问，今年掌机平台上那么多的大作，怎么偏偏的选中这样一个"小品游戏"？其实小枫是这么想的，如果我也推荐一个大家平时都玩烂的某某大作，那还有什么新鲜感了？再说万一跟其他小编说重了也不太好嘛。

其实我推荐的《俄罗斯方块DS》绝对是有资格作为年度最佳的，尤其是加入了WIFI网络对战后，使得游戏的乐趣倍增。千万不要小瞧这款家喻户晓的老游戏，绝大部分人拿起这游戏就不愿意轻易停手了，试问有多少游戏能有这样巨大的吸引力？！

说起来，前几期小枫曾经在一篇开篇特稿中写了"PSP在国内基本已经赢了"这样一句话。结果没成想，这篇文章在国内的某掌机论坛上引起了相当火热的讨论。国内DS与PSP两大派系的玩家为谁在国内是掌机老大的问题而争论不休。小枫大概浏览了一下帖子的内容，颇有些感想。谁在国内做老大真的就那么重要吗？玩家难道不是为了玩游戏而买主机吗？

就好像我现在所推荐的这款DS上的《俄罗斯方块DS》，一定会有玩家对其不屑一顾，认为这根本称不上大作，但小枫却在这个游戏中获得了极大的乐趣，至少在今年的掌机游戏中我认为它是最使我开心的游戏。不知道大家是否明白了我的意思，游戏的好坏并不在于别人的评价，而是自己究竟在它的身上获得了什么，只要自己快乐，那么其它的很多东西是不是就可以看得很淡了呢？

最后提下，想跟小枫WIFI对战《俄罗斯方块DS》的读者请来信挑战吧！哇哈哈！

韩璐	看《掌机迷》已经好几年了，它伴着我没一个春夏秋冬，希望它能越办越好，成为中国掌机界的权威。
读者资料	男，18岁，新疆克拉玛依白碱滩十三中学高三1班，834009

不好意思，我还得KUSO一下黄SIR——“PSP它不是一个人在战斗……”

本年度最佳模拟器奖——小枫会毫不犹豫地颁发给SCE官方开发的PSP用PS模拟器！当然，主要的功劳还是应该归结为破解这一模拟器，造福全球PSP玩家的西班牙人DARK ALEX。

前面也说了，今年的掌机业界比以往要平静了许多，虽然也有像《口袋妖怪 钻石珍珠》《FF3DS》这样的超大作出现，但就影响力来说还是稍微差了一些。

作为FF饭的小枫其实也算是蛮欣慰的，整个06年玩了包括《FF3DS》《FF4A》《FF5A》《FF6A》和PS2上的《FF12》一共五款《FF》系列作品，作为FANS来说，这一年下来怎么也该满足了。不过，游戏虽然好玩，但却依然感觉少了点什么，当时还在想，这要是如果能在掌机上把PS上的《FF7》《FF8》《FF9》再重玩一遍，那就彻底可以瞑目了……结果，想来的还真就来了……能够在手掌中玩到PS上的众多经典游戏，这是许多老玩家很多年来的夙愿。其实很多人并不是真的为了没事出门溜达时还想着玩玩PS游戏，而是有许多像小枫这样有怀旧情结的人，只是为了在小屏幕中再看一下那熟悉的画面而已。

PSP用PS模拟器真的强，不仅实现得这样快（之前只有官方模拟器的消息，被破解的消息和提供下载使用的时间间隔非常短）、又颇为完美，这在整个模拟器的历史上都是非常少见的。虽然对于许多没有经历过PS时代的掌机玩家来说，这样的模拟器带来不了太多的惊喜，但是像小枫这样在PS时代获得太多乐趣的玩家，能够在手掌中再次一睹那熟悉的画面和人物，被感动也是可以理解的。

其实现在最可怜的应该还是SCE自己，官方模拟器被破解后，原本每月固定推出的需要收费的PSP用PS模拟游戏下载一下变了鸡肋。本来还想靠这个PSP跟PS3联动的功能再拉拉PS3的人气顺便赚点票子。结果真有点“偷鸡不成蚀把米”的意思……我知道这话用在这儿有点不恰当，只是稍微表现一下我的“幸灾乐祸”而已，大家就当看个乐儿好了，毕竟，现在SCE有点不好过呢……

其实这展望我不说大家也都应该清楚……

我也知道这标题起得实在没啥创意，但却是小枫现在心情的真实写照。掌机市场，全球来看DS肯定已经完全胜出，根本没有悬念。PSP想要翻身估计除非火星撞地球，否则实在感觉不到有那么一丁点的可能性。但在国内，PSP在主机占有率上的领先相信还要持续下去，而且优势还会越发的明显。到底DS系主机能否在国内逆转，说心里话，小枫也不敢妄下结论，只能说在游戏上不占便宜。至少现在DS主机上的游戏无论数量还是品质都高出PSP不少。国人对类似电子产品的消费观念很有中国特色，千万别把国外的什么销量、人气之类的词往这儿套，根本行不通的。还是那句话，无论拥有什么样的主机，大家玩着开心就好了，犯不着为那些跟自己没关系的事情劳神和烦心。

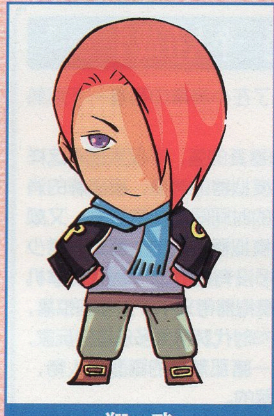
就小枫自己来说，还是希望在两大掌机平台上能出更多的原创作品，老是移植、移植的实在没啥新意。这么看来今年的掌机游戏新作中，《DQ9》应该算是最大的看点了，这个游戏一旦发售，相信到时候一定会引起相当的话题，咱们到时候再看吧。小枫自己对《DQ9》倒没有太多的期待，毕竟不太“饭”这个系列，之前的作品也不过是草草地玩过1代和2代。不过《DQ》系列作为日本游戏市场的“双壁”之一，这正统系列首先登陆掌机平台在业界历史上还是头一次，会对业界和家用机市场造成怎么样的影响现在还不好说，只能拭目以待了……

说了半天，发现竟然都是老腔调，虽然是展望，却没有半点新鲜的东西……哎，最近写什么都感觉没词，可能是休息不好的缘故吧，脑子里没东西，大家见谅见谅……最后提下，新的一年里PG BAR还要大家多支持，小枫会努力的！



←SE突然公布了DQ9登陆DS平台的消息，可以说是震惊了整个业界。

申政	与PG暂时离别几个月，这几个月里我才发现PG与我的生活紧紧联系在了一起，无法分开了。
读者资料	男，18岁，河北三河燕郊开发区二四公司203信箱，065201

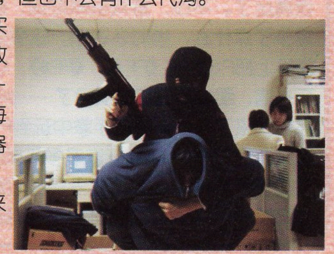


即便是每天撕两张日历 也不能让时间飞逝

一年接一年过得真快，来编辑部已经两年了，虽然这两句话前两期就说过了，在这里复刻一下也无所谓吧。

老实说，以自己喜欢的事情为职业确实是一件开心的事，虽然也有很忙的时候，但是平时工作中有说有笑也会觉得轻松些。可能有读者发现，我是一个爱KUSO的人，其实在现实生活中也不算很KUSO啦，比起网上的一些KUSO狂，我还是远远未够班啊。一般KUSO都是为了调整一下自己的心态，比如比较疲劳的时候，可以让心情放松下来，就算是没有观众的自娱自乐吧。

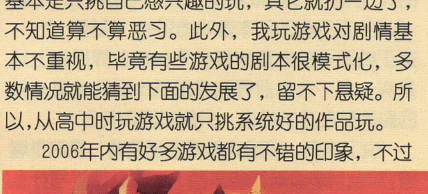
我想说一声，编辑部终于有比我小的人了！来了这里两年，掌机迷和电软的编辑中，我的年龄是最小的，虽然之后来了个和我同岁的吧，但是还是比我大半年。不过在编辑部中，大家都是有共同语言的，即便是年龄上有差距，但也不会有什么代沟。



目前在PG编辑部中，我和薯子都是《怪物猎人》的忠实FANS。最近一段时间，剑纹也加入到我们的行列中了，已经放在一边许久的《怪物猎人P》最近又开始拿起来了。原本打算一直等《怪物猎人P2ND》发售，不过等待是漫长的，不能只靠每天多撕下一张日历来找心理平衡！猎人们！是时候该拿起武器继续战斗了！（不好意思，又热血了）

哎呀，本来是想写年度总结，结果又写成豆腐帐了，看来还真是什么人写什么东西啊。

印象最深的游戏也只有这个了



本人玩游戏比较杂，不过也比较挑食，到现在为止还没有哪个系列的全系列作品都玩过的，基本是只挑自己感兴趣的玩，其它就扔一边了，不知道算不算恶习。此外，我玩游戏对剧情基本不重视，毕竟有些游戏的剧本很模式化，多数情况就能猜到下面的发展了，留不下悬疑。所以,从高中时玩游戏就只挑系统好的作品玩。

2006年内有好多游戏都有不错的印象，不过印象最深的还是《王女联盟》。这个游戏由STING开发并且发售，这个公司我还是玩WSC版《约束之地》时知道的，《约束之地》的素质就相当不错，后来还出了GBA版。作为SRPG游戏，似乎早有一种固定的模式存在了，《机战》《火纹》《皇家骑士团》这些基本都能作为玩家心中的SRPG形象存在。但《王女联盟》却有一些独特的系统，你会觉得这和你之前玩过的很多SRPG游戏有很大的区别。就战斗而言,靠武器种类相克毕竟会形成一些固定套路,在这款作品中虽然有武器的相克,但是增加了卡片系统,可以不光靠相克来掌握战场的大局了。



不过，这个游戏的系统对于习惯了以往那些SRPG的玩家来说，有些不太容易接受。而且游戏的整体难度也很核心玩家向，特别是后面一些战斗的难度确实很高，游戏时间也可以说是家用机游戏的级别了。这游戏算是我玩过的掌机SRPG中最有难度的。

石宏伟	新的一年就要来临，希望PG能越做越好，也希望有一次改头换面的转变。
读者资料	男，辽宁鞍山铁西区乐群高中高二3班，114000

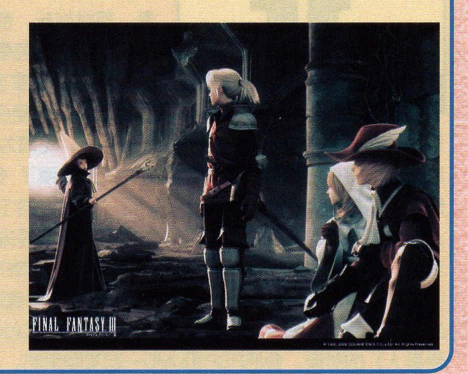
想来想去，还是来个年度最保守奖吧

对游戏作品评选奖项——每年CESA都要做的事情。虽然自己之前也想评个游戏作品的奖项，但是突然想到剑纹会不会也评那个游戏，随口问了一声，结果还真是不谋而合。算了，我来个非游戏作品的奖项吧。

纵观2006，个人认为这个年度最保守奖应该发给SQUARE ENIX（以下简称SE）。SE在今年动作确实不小，不用说也知道我在说那NDS的《DQ9》。不过2006年内SE在NDS上推出的两个大作——《FF3》和《DQMJ》在出货量上多少让人感觉有些保守。

先说《FF3》，老一点的日本玩家等了这个作品的复刻等了16年，连我也等了有10年呢。《FF3》作为《FF》携带计划中的一个复刻作品，无论是复刻的诚意还是相对的素质，都超出了其他几款作品，SE也用了比其他几款作品更大的宣传力度。通过大力宣传和自身素质的优势，《FF3》得到了玩家的认可。店前排起长队购买，首周销量创出了《FF》复刻作品最高。销量高是件好事，但是销量高也是SE没有预想到的，第一批出货被抢购一空。第二周基本处在断货阶段，真不知道SE是对NDS没信心，还是对自己的作品没信心。

再说《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》，情况和《FF3》大致相同。大力宣传，而且游戏本身素质相当高。但最后还是出在出货问题上了，也是第一周被抢光，第二周断货。希望这种事情别发生在《DQ9》身上了，不然就真要敲地板了。



我不是业内人士 但我也不是贝利

玩了这么多年游戏了，总有些自己心中的看法，时常会对业界进行一些预言，无论是预言中还是预言不中，都把它当作像看肥皂剧一样的无责任吧。

2006年内发生的大事不少，NDS在日本基本上已经定局了，出在NDS上的一些游戏过了百万也不是什么新鲜的事情了。不过想了想，还是预言一些不算离谱的事情吧。

预言1：《口袋妖怪 金/银》的复刻版将会在NDS上。

关于这个，与其说是预言不如说是推断。GB的几作《口袋妖怪》中，《火红/叶绿》已经在GBA上复刻过了，这两款作为《口袋妖怪》的创始作被复刻也是应该的。上次看到一个《钻石/珍珠》的修改器，里面修改怪物地点中有城都地区，这个正式《金银》中的地区，虽然说《金银》中的怪物在宝石版和《钻石/珍珠》中基本已经齐了，不过多赚比少赚好。再说《金银》也该用现在的掌机技能重新制作了，再加上能复刻《金/银》的也只有NDS了。

预言2：《JUMP明星大乱斗》系列在今年会有新作。

我认为《JUMP》只要还在，这个系列就可以继续出下去。毕竟《JUMP》在日本的影响很大，这个系列的销量也很不错。随着各个漫画中都有不少人只作援护角色登场，其实很多都是可以做战斗角色的，而且这个游戏的系统还有不少可以提高的地方。当然，我作为FANS也会一直支持下去的。



陈春亮	游戏就是力量。
读者资料	男，15岁，安徽滁州中学高一15班，239000



让我冒充一次业内专门人士来个评论吧，就一次，说的不好也行

一台标新立异的主机，若没有第一方和第三方厂商的强力软件支持，恐怕生命力不会长久，不过DS成功了。虽然触屏和双屏技术在PDA和手机上已经不算什么新鲜事物了，不过能将它们合二为一用在掌机上，这种想法真是令人佩服啊！DS发售之初，软件数量只有寥寥数十款，但是其中包括的《触摸瓦里奥制造》和《愿为你而死》这两款游戏起到了抛砖引玉的作用，为其他厂商指明了DS游戏开发的立意。其实也不能算是"砖"，因为这两款游戏本身都很优秀，都很好玩，都能让人体验到触摸游戏的极大乐趣。一年多时间过去了，回首再看时，恰似忽如一夜春风来，各游戏厂商都争相推出DS游戏，百家争鸣煞是热闹。

其实我算是任饭，如果非要在这个词前面加上一个定语，应该是"伪非"两个字。之所以说自己是任饭，是因为GBA、SP、GBM、DS我各有一台，DS游戏卡带若干，而PSP到现在还没有打算买，只是收藏了《LUMINES》和《水银》两款游戏而已，要玩的时候直接去抢小沛或者猴子的主机。而"伪非"两个字是别人帮我加上去的，想想倒也合适，老任那么多当家作品，大多都不是我所喜欢的，看来看去只独爱《火炎纹章》而已。作为一个伪非任饭，我从一开始就看好DS，而且我算是游戏宅人，对PSP那些多媒体功能完全不感兴趣，再加上那些复刻作品的原作我都没有玩过，自然就觉得PSP对我没有吸引力。为一款游戏而买一个主机的事情并不是没有，我曾经想要为了玩《苍炎之轨迹》而买台GC，虽然GC计划后来夭折了，也许哪天我迷上《怪物猎人》的时候，会把PSP和UMD一起买回来吧。

这个游戏我敢说你觉得很意外，其实我也很意外啊！

这一年来让我印象最深刻的游戏是《失落的魔法》，之所以印象深刻并不是因为当时春节回家和节后返京的火车上都在玩这个游戏，而是因为这是DS上的第一款即时战略游戏。其实RTS并不是我的强项，以前玩PC的一些游戏时总是选择最低难度，跟人对战时无一例外被打得毫无还手之力，自己虽然不太会玩，不过喜欢看别人玩，因此对这类游戏还是有点特殊感情的。虽然触笔可以模仿鼠标的圈选操作，理论上DS是最佳的RTS掌机平台，但是当一款RTS真的出现在DS上时，我还是有点怀疑到底能够做到什么程度。结果还是比较令我满意的，《失落的魔法》是一款真正的即时战略游戏，虽然AI有那么一点问题，怪物有时候会卡在转角的位置动不了。

一开始玩的时候并没有体会到魔法的重要性，把战斗的任务都交给了手下的各种怪物们去完成，主角站在一边放个恢复魔法什么的就行了，直到被地之贤者难住之后才发现魔法原来很重要。当时打地之贤者连续失败了很多次，直打到怒火熊熊都过不了，地之贤者的地形魔法太变态了，躲在屏障里不受伤害，还能悠闲的大放各种魔法，我培养的怪物们根本近身不得，后来总算是运气好硬打过去，激动到泪花都快出来了。后来才发现原来有一个魔法可以取消地形效果，轻轻松松的破解掉各种地形魔法，于是第二次对阵时我终于一次就打赢了，唉，之前是被自己的想法误导了。

某枫上次看到的读者来信又为我的印象深刻再添上了一笔，大家以前在PGBAR里也看到过，梦到玩《失落的魔法》翻身练级的事情，呵呵。



窦翔	翔武，人气低没关系，只要有KUSO，世界更美好。
读者资料	男，19岁，重庆合川区学府路九号重师涉外商贸学院06汉本3班61信箱，401520

我想评奖的游戏比较多，你们不介意看三个游戏吧

最感动作品：《大航海时代IV ROTA NOVA》

以前一直怨恨PC版《大航海时代4威力加强版》不能在XP系统下玩，后来虽然用虚拟光驱解决了这个问题，但是热爱经商的我一直都没有把游戏通关过，要开战就让行久和阿尔帯着炮灰顶上，自己满世界开辟港口外加寻找补给村和各种宝物。虽然最近把李华梅路线通关了，不过在《大航海时代IV ROTA NOVA》发售之前，我的霸者之证还没有收集齐。最初听说有这么一款游戏要推出的时候，很是兴奋了一阵，而且游戏还是两个掌机平台都有的，真不错。等到看到游戏画面出现在眼前的时候，那种感动真是无法用语言来形容,走到哪里都能玩的《大航海》真棒！刚想起来小月玩过一阵OL版，可惜不是日文版的，不能跟她要到约定之语了，否则还能买到新的交易品呀！

最意外作品：《福蛋的商店街2》

最初在做新作介绍的时候，我很怀疑像这样儿童简笔画风格的游戏，真的会有人喜欢吗？事实证明我想错了，《福蛋的商店街》第一作就卖得非常好，好到让我目瞪口呆的程度，虽然它不是首周销量就达到多少万，不过持续热销积累下来的数字已经让BANDAINAMCO暗爽到爆了。既然这么受欢迎，第二作也就理所当然的上市了，其实在我最初的预测中，这个第二作应该是不可能出现的……

最满意作品：《圣女贞德》

作为著名的法国女英雄，贞德这个名字早在我中学上历史课的时候就出现过，不过对贞德的认识更多还是来自于某部漫画，而进一步的了解则是在玩《圣女贞德》的游戏过程当中形成的，虽然游戏中有很多虚构的内容，不过这还是让我了解了贞德的一些事迹。要说满意，其实并不是百分之百的满意，想要挑游戏的毛病还是能挑出很多来的，需要刻意练级这一点就很让我切齿痛恨。不过爱是盲目的，对SRPG的偏爱还是让我觉得2006年玩过的游戏里，最满意的就是《圣女贞德》了。

最后再来一段假装内行的评论，看过之后不许笑哦！

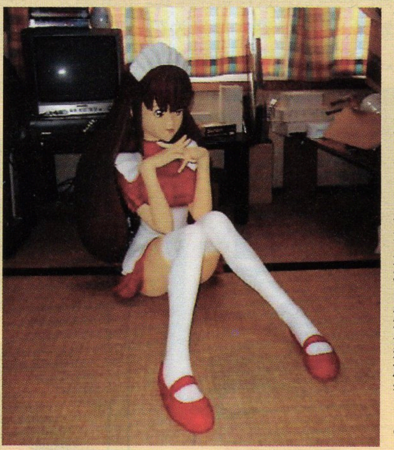
DS和PSP发售已经两年了，正处于游戏软件繁多的鼎盛时期，FF和DQ的加盟让这鼎盛时期的光辉更加耀眼。当一款原创作品获得成功大受欢迎之后，就很容易出现众多模仿之作，往往成功度与模仿作的数量成正比，单看多少款“脑黄金脑白金”同类的作品层出不穷就可以想到这个道理。

我喜欢吃西红柿炒鸡蛋，青椒炒鸡蛋和菠菜炒鸡蛋也吃，但是再多来几个黄瓜炒鸡蛋、韭菜炒鸡蛋什么的，那就倒胃口了，玩游戏也一样。

一味模仿不是成功之路，只有在模仿的基础上加入自己的点子才不容易落入俗套，神似而形不似无论如何都要高过形似的，做游戏也一样。

希望以后能够看到越来越多的新颖作品，才不会让我越玩越觉得乏味。当然，不是每个制作人都像宫本茂、小岛秀夫、水口哲也那样有很多怪想法的，模仿类的游戏还是会继续出，但是这些游戏若能在模仿的基础上透出自己的新意，还是值得受赞赏的。

次世代掌机霸主之争还是会继续延续下去，谁也说不准微软和苹果什么时候会来参一脚，我希望DS和PSP的鼎盛时期能够再长一些，更长一些，在2008年、2009年还有2010年回首的时候，还能看到2007年游戏发售列表上的一个又一个抢眼的好游戏。



←自制人形电脑，什么时候有这样的游戏那就赞了。

钟航	我的新年愿望：PS3、XBOX360、PSP、Wii、NDSL……就足够了。
读者资料	男，20岁，广东广州白云区江高镇学苑路1号广东白云学院西区经济系05会计学1班209信箱，510450

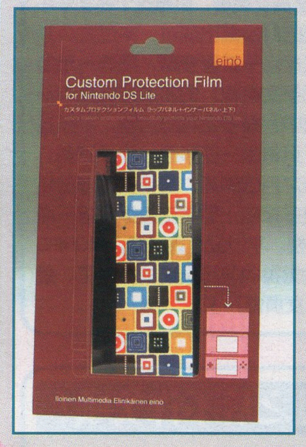
COOLEST GADGETS

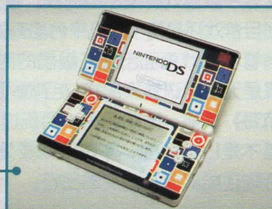
掌上周边街

本期介绍几款掌机机身贴膜，有NDSL的，也有PSP的。NDSL的贴膜都是3张一套，PSP的贴膜只有一张。每种都有很多花式，非常不错。

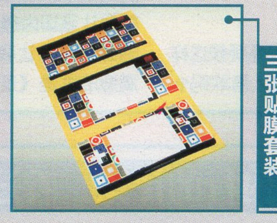
- 厂商：Sigma-apo
- 价格：1480日元
- 花纹样式：白、黑、浅蓝、海蓝、粉红、多种花式

这款周边叫做NDSL自制保护胶卷，其实就是一款带花纹的能对NDSL机壳进行保护的机体贴膜，当然也能够起到美化机体的作用。为了对应不同颜色的NDSL，厂商制作了10种花纹样式的贴纸，并且每种样式的区别都很明显。每套贴膜分为3张，分别对应NDSL机体上部、屏幕周围、按键部位这3个面。由于NDSL上的这几个部位并不是完全平面，所以贴膜在凸起部位作了处理，曲面也可以很好地贴上。按键和屏幕部位留出了镂空，贴上后的质感非常干爽。





贴膜后整体造型

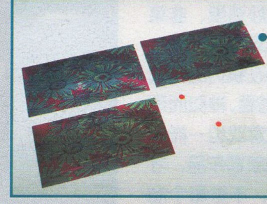

三张贴膜套装

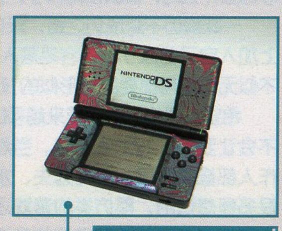

粘贴过程

和上面的自制保护胶卷相同，这款名为“PSP装饰”的东西同样是NDSL主机贴膜。不过这款的样式明显华丽很多。同样有10种，每款都是绚丽的花纹，而没有白色或黑色这种单色样式。比如焰火小花纹、竞赛划艇、心型。图中所示为花朵造型，同样为3张贴膜，粘贴方法也和上面那款类似。

- 厂商：BOARS
- 价格：1280日元
- 花纹样式：心型、焰火小花纹、记号图案、鸭子Fra、竞赛划艇、花朵，等等
- 附带屏幕贴膜



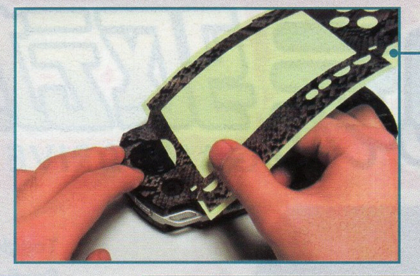

白色的贴膜为屏幕贴膜



贴膜后整体造型


粘贴过程

- 厂商：BOARS
- 价格：1280日元
- 花纹样式：波浪、星型、蛇皮、暴风雪、奶牛花纹、机械、等
- 附带屏幕贴膜



为PSP贴膜



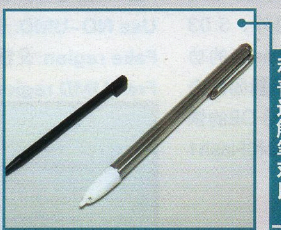
产品包装图



贴膜后整体造型

"PSP装饰"和"NDSL装饰"一样，同为BOARS公司推出的掌机机身贴膜，只是对应的主机不同。如图所示为"蟒蛇皮"图案的PSP正面贴膜。另外还有暴风雪、奶牛花纹、波浪等。和NDSL的贴膜不同，PSP贴膜的这些花纹样式都非常成人化，使用了大量青、黑、黄色系的颜色，并且还有绘满了电子电路的机械花纹。使用方面，PSP贴膜的粘贴要比NDSL容易些，这是因为只需要粘贴一个前面部位。

这是NDS/NDSL使用的加长触摸笔，外形很像一支圆珠笔。由于触摸笔的直径比较粗，所以握在手里的感觉很舒适。这根触摸笔主体采用合金制成，顶部使用可以拆卸的笔头。不拉伸的长度为13.5cm，粗细8.5mm。拉伸后长度可达63cm。缩短后可做触摸笔，拉伸后可以当做指示棒。



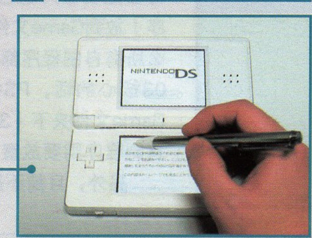
和普通触笔对比





可拆卸塑料笔头

- 厂商：Cybergadget
- 价格：580日元
- 长度：13.5cm~63cm
- 直径：8.5mm
- 重量：22g
- 颜色：淡蓝、粉红、白色、棕色



直接手持使用



挂在墙上使用



PSP 恢复模式详解

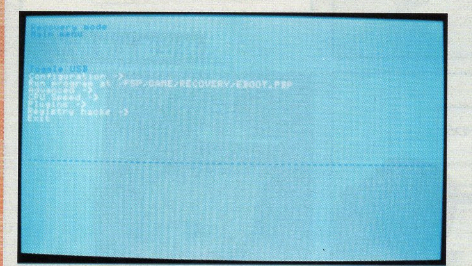
·前言·

随着3.03 OE新版本的不断更新，原先不少坚持1.5系统不变的玩家终于坐不住了。因为3.03 OE不仅破解了PS官方模拟器，还破解了AVC视频的分辨率，使得视频影像能够使用480*272的分辨率播放，清晰度大幅提升。另外，3.03 OE-C版本增加了直接浏览Flash0和Flash1的功能，这样一来普通玩家都可以方便地编辑固件内容。当然，对固件操作的前提是对3.03 OE的恢复模式很熟悉，否则还是不要对Flash0和Flash1进行操作为好。

恢复模式的进入方式·

其实恢复模式从2.71 SE自定义固件就有了，然而最新的3.03 OE-C功能非常多，实用价值大幅提升，所以给大家详细介绍一下。

恢复模式的进入方式很简单。关闭PSP后，按住R键再按开机键开机，就进入了恢复模式。这时屏幕显示了一张“朴素”的画面。



·恢复模式的主菜单·

Toggle USB:打开USB连接
Configuration:设置
Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP:开机自动运行这个自制程序
Advanced:高级设置
CPU Speed:CPU速度调节
Plugins:插件设置
Registry hacks:注册激活
Exit:退出

■ Configuration（设置内容）

Skip SCE logo:开启/关闭开机动画
Hide corrupt icons:隐藏破损文件图标
Game folder homebrew:选择当前的固件版本（1.50/3.03）
Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP:设置是否开机自动运行这个自制程序
Use NO-UMD:开启/关闭光盘引导ISO
Fake region:设置不同的地区版本
Free UMD region:设置UMD VIDEO是否全区

这些设置内容的功能很容易理解，需要注意的是Game folder homebrew选项。允许用户在1.5和3.03核心之间进行选择。选择哪个核心，就要把要使用的自制软件（如模拟器或引导程序）放到Game文件夹下。比如选择1.5核心，那么所有自制程序都放到Game文件夹下；选择3.03核心的话，PS模拟器游戏和升级文件放到Game文件夹下（3.03能够使用的程序），1.5的自制程序则要放置在Game150文件夹中。

另外，目前不是所有游戏都免引导盘，比如

侯宏伟　多做一些PSP攻略，为什么光是NDS呢？
读者资料　男，16，陕西宝鸡38#-103-5-15，721006

《怪物猎人P》。玩不能免引导盘的游戏，把Use NO-UMD设置为关闭即可。

■ Advanced（高级设置）

Advanced configuration:高级设置

Toggle USB(flash0):打开flash0

Toggle USB(flash1):打开flash1

Plain modules in UMD/ISO:在ISO/UMD运行时使用modules

Execute boot.bin in UMD/ISO:在ISO/UMD运行时使用boot.bin

Use isofs driver also in UMD-inserted mode:在UMD引导模式下使用isofs驱动

Advanced configuration（高级设置）

高级设置中的Toggle USB(flash0)这就是打开flash0的操作，Toggle USB(flash1)是打开flash1，这需要连上USB线，在PC上进行浏览。通过浏览flash0或flash1中的文件，可以手动更换PSP系统主题（就是PSP本体自带的12个月颜色）。注意，在不了解固件构造前，千万不要删除flash0和flash1中的任何文件。否则PSP直接变砖。

■ CPU Speed（CPU速度调节）

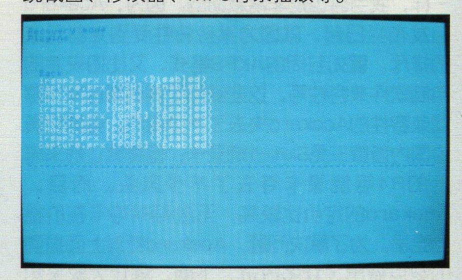
Speed in XMB:调节系统中的CPU速度

Speed in UMD/ISO:调节UMD/ISO游戏时的CPU速度

使用Devhook引导ISO游戏的时候，可以在Devhook中调节CPU频率。在3.03 OE系统中要调节频率就要在恢复模式中操作了。在3.03 OE系统中和UMD/ISO游戏的速度可以分开调节。3.03 OE-C之前的版本调节333MHZ，联机可能出问题。3.03OE-C解决了这个问题。

■ Plugins（插件设置）

刷写3.03oe-c自定义固件后，这个选项中并没有能够使用的插件。在PSP记忆棒根目录建立seplugins文件夹，把插件文件拷贝到其下。然后在恢复模式中就能看到对应的功能了。比如系统截图、修改器、MP3背景播放等。



■ Registry hacks（注册激活）

Button assign:选择×/○键确认

Activate WMA:激活WMA功能

Activate Flash Player:激活Flash功能

从2.70开始，PSP系统本身就集成了WMA和FLASH功能，但是必须先上网激活才能使用。激活WMA和FLASH的方式有很多，比如直接通过无线网络激活、使用Devhook模拟系统顺便激活、使用激活软件也能够激活这两个功能。刷写3.03 OE后，能够直接在恢复模式中激活，相当方便。

刘浩	日语要好我一定去当小编。
读者资料	男，20，北京市宣武区齐胜巷12号，100050



Acekard+ 最速评测

文/YYJoy.com 窗外不归的云

当初我虽然发布了一个猜测AK惊喜的活动，但坦白讲，我对Acekard的新增功能也是没有实质性接触的，仅仅是听说了这么一个消息。但是，就好比诸位得知这个消息时的举动一样，我当时也是非常激动的。因为，Acekard自发布当日起，就因为某些特性受到某些玩家的排斥，譬如封闭的AKFS格式，又比如较差的自制软件兼容性等，这些缺陷让拥有最佳NDS游戏兼容性的Acekard失去了不少用户。虽然它贵为国内首款三免Slot-1烧录卡，但终究让后来居上的R4等烧录卡夺去了不少风头。而且，Acekard的定价比较高，无法和R4等卡在价格上竞争。为了解决问题，Acekard针对上面提到的缺点做出了众多改进，下面，就让大家来和幺幺一起了解一下它的更新吧。

价格下调

眼下，Acekard的价格已经正式下调，配上日产Kingston/PNY TF 1G的套装售价为320元。这一价格的发布宣告了Acekard走上和R4接近的价格，也就是说，它将以200元左右的价格出现在市场上。

FAT/AKFS双格式支持

之前Acekard最大的劣势是专门的AKFS格式，此格式和我们常用的FAT格式不同，它需要专门的AK Manager软件来进行Rom管理。虽然它不对Rom打补丁，仅仅是拷贝作用，但是作为玩家而言，通过软件来进行Rom管理似乎有些繁琐，而且使用不太方便，纵然AK拥有最佳的兼容性，也有少数的玩家不习惯这种使用方式——在“我的电脑”中“复制”、“粘贴”的方式确实很方便，大家已经习惯了这种方式。不过，如今Acekard的用户也可以享受这一功能了，FAT格式正式走进了AK用户的游戏生活之中。



其实在半个月前，一款带有特殊标志的Acekard就已经可以支持FAT格式了，只是当时软件不太成熟，还需要一定的时间进行改进，因此没有公布消息。那时进行的改进只是在软件上进行操作，硬件上的改动已经完成，结果，这款特殊的卡带被一些当地的玩家买到了。该版本Acekard最大的特征就是进入NDS的系统界面时在NDS卡带栏显示“Acekard+”的字样，而且“ak”的图标背景由绿色变成白色，倘若您买到的Acekard拥有这个标志，那么祝贺您，您当即就可以使用FAT格式来管理您的TF卡了！这对于购买到这个版本的Acekard用户而言，自然是不小的惊喜。那么，旧版卡的用户呢？上面我曾经说过，如今无论新老用户都可以享受这种惊喜，这是否意味着老版的Acekard也能够支持FAT格式呢？

说出来或许会让大家失望，老版Acekard不能直接支持Fat格式。但是Acekard的老用户也不用担心，凡是Acekard的用户，均可以将卡带寄送给幺幺商城（http://shop.yyjoy.com），由幺幺商城统一收集整理并交往Acekard厂家，再统一将新版的Acekard+寄给用户。这一切全是免费的，用户只需要将老版Acekard寄给幺幺商城即可。自Acekard支持FAT格式之后，它也正式成为全球首款支持双文件系统的烧录卡，

这个惊喜，大家认为够大么？

全Rom兼容

为了验证Acekard对FAT格式的兼容性，笔者特在这里进行一下相关的评测。

评测选用设备：日版冰兰色NDSL＋Acekard新版＋日产Kingston TF 1G。

Acekard之前的AKFS格式最大特点就是兼容性好，所有的Rom都可以兼容，那么改成FAT格式后，兼容性会否发生改变呢？还能否拥有AKFS格式良好的兼容性呢？我想只有实际挑战才能够说明问题，于是我找了两位朋友献出两周的时间，把0001－0836合计836个游戏全部测试了一遍，测试结果是：全部运行成功！

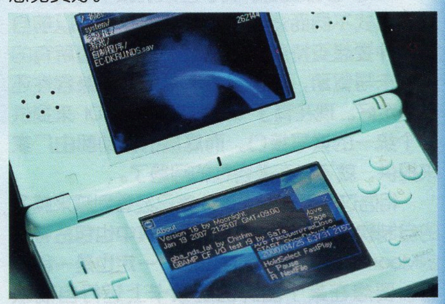
由此可见，Acekard虽然改成了FAT格式，但是兼容性还是与AKFS格式无异，诸位朋友可以放心了。Acekard不需要对Rom或者存档进行修改，虽然它改成了FAT格式，但是经过上面的测试可以看得出来，它的兼容性没有发生丝毫改变，就这点我向Acekard的官方人员咨询，他们的答复是：AK虽然现在支持了FAT格式，但内核和以前是完全一样的，所以兼容性方面依旧保持了100%的纪录。



目录管理功能实现

所谓FAT格式的支持，其实包含了两种文件系统：FAT16和FAT32。为了验证Acekard对这两种文件系统的兼容性，我将TF卡格式化成FAT和FAT32两种格式，拷贝了5个游戏来运行，两种格式都可以支持。不过笔者在测试中也发现，倘若使用速度慢的卡，用FAT32的话速度会比较慢，不过用高速卡（比如日产Kingston /PNY/东芝 TF 1G）就不会存在速度的问题，所以推荐使用FAT格式。

要使用FAT格式，可以在“我的电脑”里面将TF卡格式化成FAT格式，然后拷贝Acekard的系统目录到TF卡根目录，再将NDS Clean Rom拷贝到TF卡上就可以了。既然是FAT格式，那么自建目录当然是支持的，玩家可以在TF卡里建立任意目录来将自己的文件分类管理。这一功能是多少Acekard玩家期盼实现的啊，现在终于因为FAT格式的支持而得以支持，一步到位的感觉真好。



免TF卡引导功能

目前市面上其它烧录卡基本都宣称拥有引导Slot－2功能，不过要实现这个功能基本上都需要进入烧录卡本身的菜单才能引导。举个例子，如果您有一张其它Slot－1和Slot－2烧录卡，想用Slot－1的烧录卡来引导Slot－2的烧录卡，那么这两张烧录卡里面都需要插入TF卡才行，因为只有Slot－1的烧录卡插了TF卡才能进入菜单选择引导功能。在这一点上，Acekard+实现了免TF卡引导功能，在进入NDS的系统界面后，按住Select点选“Acekard+”的图标，就可以引导插在Slot－2的烧录卡了。

自制软件兼容性提升

在Acekard发布当初，Acekard在NDS游戏的兼容性上有着超强的表现，但是在自制程序方面却遭遇诸多问题，这全都是因为AKFS格式。现在Acekard既然已经支持了FAT格式，那么自制软件的兼容性是否有所提升呢？

Sure！我测试了目前最为出名的两个DS自制程序：Moonshell 1.6正式版和imgview 0.6版，以下是测试报告：

Moonshell 1.6正式版：将Moonshell的主文件拷贝到任意目录，将“Moonshl”目录拷贝到TF卡根目录，然后再运行Moonshell的主文件就可以运行了，无论是TXT、JPG都可以正常浏览，Mp3以及DPG2文件也可以正常播放。

Imgview 0.6版：这个软件多被大家用来观看漫画，目前网络上也有了很多IPK格式的漫画，可以直接拷贝到TF卡任意目录下，被Acekard+里面的Imgview 0.6所识别。

为何Acekard现在能够实现对Moonshell以

甘永良	问君能有几多愁？无机及似一江春水向东流……
读者资料	男，18岁，广东韶关第二中学高二5班，512000

及imgview的真正支持呢？除了现在支持FAT这一原因外，在很大程度上还要感谢DLDI。

DLDI 全称是 Dynamically Linked Device Interface（动态链接设备接口），作者是Chishm。它的出现解决了各家烧录卡之间由于读写方式不同而造成互不兼容的问题。以前自制软件要想支持所有的烧录卡，就要为所有的烧录卡写驱动，工作量是非常的大，兼容性还不一定好。现在有了 DLDI，就由 DLDI 来提供一个统一的读写接口，而底层的驱动都由厂家来提供，就不存在兼容性的问题了。

相信这段时间以来，大家已经看到越来越多的自制软件开始支持 DLDI，这其中也包括著名的Moonshell。今后使用 DLDI 一定也是一种趋势，要想在某个品牌的烧录卡上运行自制软件，只要给自制软件打上该烧录卡的 DLDI 驱动补丁就可以了。



除了已经打包好的 Moonshell 1.6 正式版和 ImgView 0.6 以外， AceKard 也提供单独的 AceKard+ 的 DLDI for FAT 的驱动下载，需要的用户可以自行下载。也就是说，今后只要是支持 DLDI 的自制软件，都可以完美运行在 AceKard+ 上面了。这样一来，Acekard就不用担心自制软件兼容性问题了，譬如上面提到的 Moonshell 1.6正式版以及Imgview，都是加载了DLDI驱动的版本，可以在Acekard+上完美运行。不过有一点遗憾的就是如果在AKFS模式下运行的话，就无法使用DLDI驱动了。

磁盘整理

既然支持了FAT格式，那么当初大家强烈要求AK Manager加入的磁盘整理功能也就迎刃而解了，玩家可以直接将全部文件复制到硬盘后把TF卡格式化，再将文件拷贝到TF卡内，甚至可以直接使用Windows的磁盘整理功能来整理TF卡内的碎片。不过目前公认的看法是，Windows自带的磁盘整理功能不如第三方磁盘整理软件好用，所以大家可以使用其它磁盘整理软件来整理碎片。

Acekard的FAT格式相关不足

虽然Acekard支持了FAT格式，然而我想作为一名测试人员，还是有责任将其现存的一些问题揭示给玩家，否则像某些卡带问题要等用户自己来发现就不太好了。

Acekard的FAT模式对TF卡的要求仍然比较高，这一点在真正支持Clean Rom的Slot-1烧录卡中都会发生，也就是俗称的“挑卡”现象仍然存在。一些有分区块的卡就无法完美使用FAT模式，一旦拷贝游戏跨越了区块，就会出现无法正常运行的情况。这种时候，就只能使用 AKFS 来对这些TF卡进行格式化，以解决分区块的问题。Kingmax TF 1G和Sandisk普速TF1G等都有这种现象。如果要用Acekard实现FAT功能，最好使用日产的Kingston/PNY/东芝TF1G，格式化后容量为980M，以达到最好的使用效果。

还有一点，如果在Acekard的界面中将速度设置得过高，下次进入时有可能出现白屏现象。可以按住Start进入AK系统，这是专门为速度问题设置的安全模式，在安全模式中可以修改TF卡速度使卡带工作正常。具体的TF卡速度大家可以参考AKM的设置，官方也给出了一个能够完美运行在Acekard+上的TF卡速度列表。

型号	容量	速度
Toshiba (Japan)	512M	3
Toshiba (Japan)	1G	3
PNY (Japan)	512M	3
PNY (Japan)	1G	3
Kingston (Japan)	512M	3
Kingston (Japan)	1G	3
Sandisk UltraII	1G	7
Sandisk 普通	2G	14
Apacer(Toshiba Japan)	512M	3
Apacer(Taiwan)	1G	11

总结

还记得在AK刚上市时，TF卡要卖300多元，而到了今天，市面上的TF卡也不过100来元，和TF卡相对应的也是Acekard的价格，从当初的360元到前段时间的320元，再到现在的320元还赠送一张日产Kingston/PNY TF 1G，真让人感叹市场竞争的激烈。当然，最后受益的还是我们玩家，这一点是值得大家欣慰的。

AK专栏

Acekard+发布 Fat格式支持

相信大家已经在这期的评测团栏目中看到了Acekard＋发布的消息。没错，在开发人员的努力下，Acekard升级为Acekard＋，新的产品特性如下：

●支持FAT/AKFS双格式。其中fat16,fat32均支持。

●可以使用目录管理。

●免TF卡引导功能。进入NDS的系统界面后，按住Select点选“Acekard+”的图标，就可以引导插在Slot-2上的烧录卡。

●自制软件兼容性提升，包括 Moonshell 1.6正式版和Imgview 0.6版。

●支持DLDI（Dynamically Linked Device Interface，动态链接设备接口）。任何支持DLDI的自制软件均可以方便的在AceKard+上使用。在下载区有相关驱动下载。

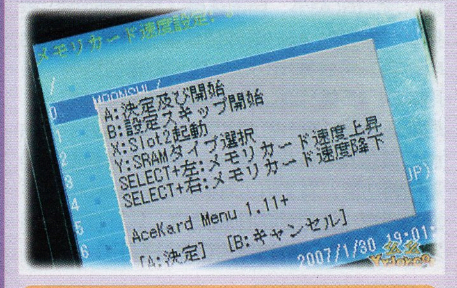
●全rom兼容。我们测试了目前从0001－0836的所有游戏，全部正常运行。

●菜单界面可以显示日期和时间。

●加载游戏时添加了淡入淡出的效果。

●如果Acekard被更换（TF卡未换），那么系统就会提示备份存档，以免因为疏忽造成存档丢失。

●新的默认背景由专业设计人员设计。



Acekard免费更换为Acekard+活动

国内用户统一邮寄到幺幺商城，用户只需要负担单边的快递费用，Acekard官方会在收到卡的一周内发回。请注意以下的事项，保留好快递单据，并在下面的帖子内回复自己的单号，以免丢失。

新版AK正式推出，旧版AK用户可以免费换卡，邮费自理，换货时请注意以下几点：

1、请在包装内注明您的收件人姓名、地址、联系电话以及邮编，如果有需要另外购买物品的用户也请在包装内一道注明需要的物品，然后和幺幺商城在线客服联系付款事宜；

2、请不要使用平邮或者包裹，建议使用快递和EMS邮寄过来（如果您使用了平邮或包裹肯定会耽误您收货的时间）；

3、旧版AK只需要邮寄AK卡，不需要和包装一起邮费过来，换货的时候也只邮寄新版的AK不邮寄包装；

4、地址等相关信息请到这里查看：http://bbs.yyjoy.com/thread-18910-1-1.html

Acekard调价通知

从即日起，Acekard升级为Acekard＋，同时产品价格也有相应的调整。目前Acekard＋和日产Kingston TF 1G的套装价格为320元，折算下来，Acekard＋的价格大约在200元左右。对于这样一款实现全Rom兼容以及直接支持Fat格式的烧录卡而言，能够做到这样的价格，确实有勇气。

目前的Acekard＋仍然拥有五种颜色的外壳，这在Slot-1烧录卡中还没有其他人做到。

Acekard香港站开通

近日Acekard香港地区的网站开通，香港地区的朋友可以直接通过Acekard香港站购买Acekard以及享受售后相关服务，同时也可以在Acekard香港站讨论和Acekard相关事宜。

Acekard日文版发布

一直以来Acekard都没有日文专门版，在市面上仅仅有中文和英文两种版本，以至于日本出现了玩家自行改造的日文版。现在，身在日本的玩家终于有福气了，因为Acekard官方推出了专门的日文版，不但内核的提示语言是日文，还可以显示日文字符。

李子竹	某人的机子被老师收了N次了（N大于等于10），惨啊！
读者资料	男，14岁，上海

M3专栏

电影卡最新动态

在2007年烧录卡市场上，GBalpha公司展示了对电影卡系列多媒体娱乐终端产品未来的憧憬，为大家呈现出一幅面向未来的丰富壮丽的图景——影音魔力盒支持服务。以“高质量掌上影视下载服务”为主题，GBalpha公司信心十足地发布了一系列以M3-SD、M3-miniSD、M3Lite、G6Lite、M3DS Real和G6DS Real为中心并能够互相兼容的高性能消费性电子产品，这些产品将通过影音魔力盒服务给消费者带来最实惠的影视下载服务享受。在烧录市场进入火热的价格战竞争环境后，Gbalpha在2007年为用户提供了一种以高性价比、完善的售后服务、超强的增值服务支持为核心的新消费观念。

“影音魔力盒”是电影卡继PDA软件系统TouchPod之后推出的又一独特增值服务，主要以影视下载支持为主要内容，向所有电影卡用户提供丰富的影视内容支持，让用户不用多花一分钱购买影片，也不用自己费力费时去转换，就能够享受到300M独享带宽的高速影视下载。不仅如此，“影音魔力盒”支持网站还将用前所未有的方式打造规范化、精品化、个性化的内容支持方式，每个影视下载拥有独立的下载页面，让用户可以轻松找到要下载影片的所有相关内容，这就是规范化，精品化是要针对电影卡用户和使用NDS的用户层面，提供最适合的影片观赏内容，个性化则是指每个影视的下载页面要用符合这个影视内容及风格的页面来设计，让所有访问的用户点击进入不同的影视内容下载页面后，都能够立刻感受到影片所能够展现出的气息，也就是说每个影视都有属于自己独立的专题网页，这种方案的提出确实要花费巨大的精力才能够实现，从而也让人们看到电影卡在服务支持上的良苦用心和必胜的决心。为了让电影卡产品的电影功能特色进一步得到充分的体现，GBalpha在各个方面不断提高和完善着自己。

比较遗憾的是，在能够获得“影音魔力盒”服务的产品列表中笔者没有发现M3DS Simply的名单，也就是说，M3DS Simply将没有机会获得GBalpha的影视下载支持服务。原因也很简单，由于M3DS Simply没有电影卡系列产品的多媒体扩展功能，因此不能够兼容电影卡特有专用的DSM影音文件，所以就没办法观看网站提供的影视下载内容。不过M3DS Simply在上市之初就定位为一款纯游戏的烧录产品，而并没有叫所谓的多媒体娱乐终端，这确定了产品的用户对象群。对电影卡提供的影视资源服务有兴趣的玩家还是应该选择以往GBA端SLOT-2系列的产品，或者选择即将上市的最新G6/M3DS Real的SLOT-1系列产品。在笔者看来，对于学生层次，尤其是在校生来说，影视下载服务还是很实用的服务支持，毕竟不用自己购买片源或自行转换电影就可以直接享受到官方的高质量影视下载支持服务。而且，GBalpha公司也为此付出了很高的代价才支撑起了这样庞大的网络服务体系，购买了电影卡自然就不能舍弃这个服务。还有一点不得不提的，就是“影音魔力盒”依然继续提供对应GBA主机的GBM格式水晶引擎影音文件下载，使用最早电影卡产品以及G6/M3的GBA玩家依然可以享受到GBA上水晶引擎的影视支持服务，这种长久不变的支持服务也体现了GBalpha对玩家负责的态度和精神。

电影卡前沿消息

电影卡SLOT-1高端产品G6/M3DS Real外观和性能终于确定，除了真正支持CLEAN DUMP的DS游戏ROM外，目前还确认产品同时可以支持SRAM和FLASH两种硬件模拟存档。G6DS Real首发将会推出16Gbit超大容量的型号，采用USB2.0传输标准以确保数据快速安全地写入，后期还会适时推出更大容量的版本。M3DS Real也会具备其它外接闪存卡的烧录产品都没有的新独特功能，为了防止对手抄袭，GBalpha官方没有透露出这方面的任何消息，估计要到产品发布时才会把这些独特的功能公布于众。





ZTC	2007年，新的一年，新的开始。愿各位PG饭们学习游戏双丰收。
读者资料	男，16岁，秦皇岛第二中学高一二班，066000

SC专栏



SUPERCARD DS（ONE）1月20日更新内核

内核功能：

内核内置实时补丁模式（内置超级模式于内核中，支持Clean ROM不用转换，支持复位，存档直写闪存，支持任意闪存卡）。

提示：为防止万一请做好游戏存档备份。请根据您的版本下载对应的内核。

使用方法：拷贝SCSHELL目录以及MSFORSC.NDS到闪存根目录。

●支持Clean ROM无需转换；

●支持复位（L+R+A+B+X+Y）；

●存档脱离电池直写闪存（永不掉档）；

●支持任意闪存卡（解决挑卡问题）；

●无需手动选择存档大小免除更新存档数据库；

●无需设置闪存速度，自动适应。

热键：先按住L再按X键可调出功能窗口。

恢复标准模式：取消允许补丁的勾点save记住设置就可以了。

SUPERCARD DS（ONE）存档数据更新至0001-0818

存档数据更新到0818，中英文版本通用。

使用方法：拷贝ndsinfo.dat到shell目录下覆盖同名文件。

SUPERCARD DS（ONE）菜单主要功能介绍：

存档——4K（存档大小选择其中含4K/8K/16K/32K）；

64K；

512K（存档大小选择其中含128K/256K）；

2M/4M。

备注：菜单上的存档与属性窗口存档的区别在于：新游戏无存档大小的状况下会自动默认菜单上设置的存档大小）

其它——允许联动（允许与GBA游戏联动包括存档联动）；

设置SC为震动模式（开启后可以把SC震动系列卡当震动包使用）；

显示中文名；

存储菜单设置。

设置——图标样式——无图标（以文件名称方式显示，速度快显示文件多）；

小图标（16x16游戏缩略图游戏名称每页显示9个游戏）；

大图标（32x32大图/游戏名称/存档大小显示每页显示5个游戏）；

文件排序——文件名（按文件名排序）；

创建时间（按照创建时间排序）。

语言——English；

中文；

SD 速度——1倍速；

2倍速（目前测试SANDISK用2倍速比较稳定，也证明了速度不是很行）；

3倍速（普通闪存默认开启3x选项）；

4倍速（蓝光引擎模式高速闪存建议开启4x以获得最佳速度。这里推荐金士顿/KINGMAX/PNY等高速卡）；

5倍速（目前还没有支持的卡，预留接口）。

文件信息——查看任何文件属性，例如图片、电影、音乐、文本等等。DS游戏开启属性查看更详细，包括编号、类型、文件名、游戏中文名、存档大小等等。而且，在属性中还可快捷修改存档大小。

关于——版权信息；

温馨提示：经过测试，官方推荐大家尽量使用高速卡以获得最佳运行速度。128M容量以上的闪存大容量的闪存一般速度都比小容量的快。

日常操作：

Up/Down——移动光标；

Left/Right——移动光标；

A/B——打开/关闭文件；

START——显示调试信息；

X键——打开/关闭文件信息窗口；

Y键——改变图标样式；

方向键左右——游戏多时可快速翻页。

超级模式游戏热键：

L+R+A+B+X+Y——游戏中复位到SCDS菜单；

L+R——故障检测模式（开机简单模式检测）；

L+R+UP键——完全模式检测（PSRAM检测需要大约1分钟左右，不是死机了喔）。

何俊成	有掌机真是太幸福了！！
读者资料	男，16岁，宁德十中初二5班，352100

EZ专栏

内核更新：

EZ5的外包装给人感觉不错，整个包装设计得很简洁，只是打开包装后，内容有点让我大跌眼镜：简单——甚至有些简陋。盒子里除了一张EZ5之外，就只剩下一个塑料内衬了，读卡器、光盘？那是做梦，就连说明书都给省略了，整个一个“三无”产品。哎，看来slot-1端烧录卡的价格大战使得生产厂商挖空心思地压低成本，只是希望到最后，不要压低卡带的质量啊……

卡带本体篇：

接下来就是EZ5本体的外观和做工了。这个大家都很关心，就算外包装和附加物再多、再好，如果卡带本身存在问题，也是毫无意义的。可是，我还是想说，EZ5的卡带的做工，并没有我想象中的那么好。

（一）外壳：

我手头有两盘正版卡带和两盘烧录卡带，正版卡一盘是GBA的黄金太阳，另一盘是ique还未对外公开发售的任天狗。正版卡带给人的感觉是“无可挑剔”。很高兴地看到一点，EZ5和NDS的正版卡带的封装方式相同（好像叫超声波封装），整个卡带没有一颗螺丝钉，无法打开，只是这种封装方式也从根本上打消了“外壳党”更换彩壳的念头，哈哈……可是，同正版卡带相比，EZ5的做工和质感就有差别了，EZ5卡带塑料的颜色和正版卡带相近，可是用料还是不如正版卡带出色。不知道为什么，在卡带背面，我甚至发现了不少类似打磨过的圈状痕迹……总之，EZ5的做工和正版卡带相比，还有一定的差距。

手头的两盘烧录卡都不是什么好牌子，一盘是GBA时代很廉价的烧录卡：Newwise新慧福的智慧宝盒，另一块是先前用的SuperCard Mini-SD。可能是由于两盘烧录卡外壳的材料和EZ5的材料不一样，所以，总是感觉EZ5的质感没有智慧宝盒和SuperCard的好，撇开材质，平心而论，EZ5的磨具和另外两块烧录卡也有些差距，而且LOGO贴纸做得也很一般。

（二）LOGO贴纸：

说到贴纸，EZ5卡带正面被一张印有EZFlash5 LOGO的标签覆盖，但是制作的材料也很一般，而且粘贴得并不平整，可能人工粘贴的缘故吧，在贴纸下也能明显感觉到有“芯片天窗”的存在，因为芯片在卡带表面还有略微的突出。当卡带插入NDSL弹出时，正版卡带没有任何阻力，轻松弹出并取出，EZ5在弹出时，能明显感觉到卡带同插槽的摩擦。看来，EZ5的卡带还是稍微厚了一点点，好在完全不影响卡带的取出，只是为数不多的几次插拔卡带后，EZ5的贴纸就有了痕迹，特别是在略微突出的“芯片天窗”的周围。

内核更新：

由于这次EZ5的商品中并没有附带光盘，所以我从EZ-Flash技术论坛（http://www.ezflash.cn/bbs）EZ5讨论区中下载了EZ5最新的测试版内核1.34，并且解压到MicroSD卡根目录，在NDS启动菜单下按住R键再进入EZ5，在EZ5启动菜单再按一次R键更新。内核更新的界面很朴素，只有黑底白字的英文提示，没有任何图形界面，但是整个更新的过程操作简单，而且每个步骤都有操作提示（英文），在内核更新的过程中也有进度提示。

本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动7upshd《EZ5——革命尚未成功，同志仍需努力！》，目前正是最新烧录卡全力展开拼杀的时候，期待EZ5面对市场做出的进一步应对。



EWIN 专栏

1.96版本内核，1.3（0120）版本转换软件发布

更新内容：

1、重新编写的存档处理代码，存档直接在SD卡上进行存取，彻底杜绝因为电池使用时间的延长，导致SRAM工作的不稳定，而造成的存档文件丢失。

2、切换游戏时，不再需要存档备份过程，大大缩短了游戏的启动时间。

1.3（0120）转换软件下载地址：

http://www.ewinflash.cn/down/ewin2_1.3_0120.rar

1.96版本内核下载地址：

http://www.ewinflash.cn/down/fw_release1.965.rar

注意事项：

1、更新时务必注意进行存档文件的备份，尤其是最后一运行的游戏，存档文件仍旧保存在SRAM芯片中，需要手动将存档文件先保存在SD卡上再进行备份工作；

2、1.96版本的内核必须匹配1.3（0120）的转换软件使用，也就是说，使用新内核必须用最新的转换软件，重新转换干净ROM；

3、请注意重新转换后的游戏主文件名，应该和您以前该游戏的存档主文件名保持一致。

内核于2007年1月28日22时再次更新，解决了当游戏没有匹配的存档文件时可能格式化SD卡的BUG，请之前更新的用户再次更新。厂家对给大家带来的不便表示了歉意。

EWIN论坛会员精彩言论选登

我为我买EWIN2感到荣幸。起初买EWIN2是图便宜，BOSS推荐我买M3和SC，说能玩GBA游戏和看电影，但后来我改变了我的看法。我是个纯玩家，对电影或MP3功能一般不重视。自买EWIN2到现在将近半年了，也和其他烧录卡做了一些对比。的确，有的烧录卡的功能确实比EWIN2要强。但是我敢肯定地说，EWIN2在ROM方面支持绝对是最好的。我们同事用SCL震动，节拍特工一联机就会卡，弄得我也一起卡，点了都没有反映。我一首歌都结束了，他那还在继续玩。应援团也是，每次进游戏都要等1分多钟，即使内核到最新版一样会很慢。现在内核还停留在1.63，无法升级，求助客服也没有回复。SC本身漏洞很多，再加上客服的态度，实在让我不敢恭维。至于M3L，在NB上就能看到，一天到晚问题一大堆。NB上在每新出了一个ROM时，经常可以看到SC运行白屏、M3L运行方法什么的帖子，而在EWIN2的论坛上，不能说100%，起码也是95%都会有“XXX完美支持”一类的帖子，这就是EWIN2和它们的区别。的确SC的ROM读取速度不一般，M3的速度也很快，可是游戏经常会出现问题，总有些ROM不能第一时间支持，还需要有相应的解决办法才可以，光读取速度快又有什么意义呢？

现在大部分烧录卡已经发售了原版卡大小的烧录卡，广告宣传得天花乱坠，可是进入它们的论坛中，却又是问题一大堆。EZ5不是所有ROM完美支持，R4部分游戏会出现卡机拖慢，M3DSS在游戏方面支持得也不是很好。也许今后的EWIN3也并不是所有游戏都完美支持，但我可以说EWIN2绝对是ROM支持性能最好的。

现在EWIN2方面也有不足的地方，比如支持的自制软件很少，没有软复位等等，其实这些细想起来都是可有可无的。对我个人认为，界面再好，功能再多，也不如能够很好地支持游戏ROM实在。EWIN2的确也存在掉档问题，但我不知道是不是我的运气好，自从使用EWIN2以来，我一次掉档的情况都没有出现过。用了这么长时间，令我最不满的就是口袋妖怪没有第一时间支持，时间拖得很晚，但也只有这么一次。经过多方面的对比，我个人认为EWIN2在游戏性能支持上是最好的。EWIN3还在一直拖着，相信EWIN开发小组不会辜负了EWIN的用户们！（brucetian）



黄英俊	不要为游戏抛弃一切，毕竟现实中还有真情。
读者资料	读者资料　男，18，浙江省永康市古丽中学高二（8）班，321300



新奇玩具，另类玩法！

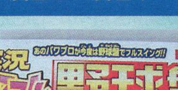
文责/剑纹

艺术早就不是一张纸一张笔的表现形式，它已经渗透到我们的生活之中。如果说源于生活、高于生活是艺术的必要条件，那么电子游戏和各种模型手办都属于艺术范畴。所以玩具不仅可以欣赏，也可以把玩。这期我们精选了几个颇具艺术气质的新奇玩具，呈现给大家。

创意组合，实况棒球也有新玩法！

名称：实况棒球盘
厂商：epoch
价格：8379日元
电源：一般电池 × 3
发售日：发售中











游戏业中有越来越多的厂商进行过合作，比如任天堂Wii上还未发售的《任天堂大乱斗》中就加入了《合金装备》的SNAKE。玩具厂商也是如此，比如棒球盘这个玩具已经超过50年的历史，在日本备受男生喜爱。而KONAMI的棒球游戏名作《实况棒球》的人气很高，游戏系统专业，临场感极高。于是传统玩具和电子游戏进行了合作，诞生了这款新奇玩具《实况棒球盘》。

这两者的结合让喜爱棒球的玩家兴奋。棒球盘在许多细节方面作了改进，比如在一般的棒球盘中，打者通常只有球棒，没有球员全身造型。在实况棒球盘中则有完整的《实况棒球》游戏中的球员，甚至玩家投球时玩具球员也会转动身体，做出真人投球的动作。

场上标有“1B”“1BH”“HOMERUN”字样的坑洞中藏有反应IC芯片，作为棒球的小钢珠接触到芯片后就会发出体育馆的欢呼声，给玩家强烈的临场感。好球、坏球、出局都用LED灯来表示，并且树立在体育场的两旁，绝对有模有样。

谭兴晨	珍惜每一款经典的游戏与记忆。
读者资料	男，14，贵阳市农行南明支行瑞金分理处，550002

制作完美的实况棒球角色，加上壮观的棒球场，光看看这套玩具就让人兴奋。把所有玩具球员安装好就可以进行比赛了。控制棒球场外的3个拉杆操作小钢球，最多一次装入6个小钢球，投球的时候中央为直球，右侧为消失球，左侧是曲球和伸卡球。还有，在投球的时候拉下拉杆放手的瞬间，玩具小球员会身体旋转半圈，模仿投手投球的样子。棒球盘的一端有判断盗垒是否成功的灯泡。

其他打法也有模有样，配合"球传到二垒！打者出局！""右外野前的安打！""传到一垒！三人出局！""外野手停下来了！全垒打！""球飞出去了！"的热闹解说，完全让人忘记是在玩棒球盘。

棒球盘是十分有深度的，和《实况棒球》的合作非常成功，各种细节的改善和引发对话的设计值得称赞。喜爱棒球盘的玩家都想要进化的新玩法，这款《实况棒球盘》的很多新花样可以满足他们。

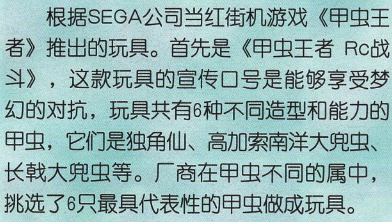


王松涛	不要因为游戏而忘记学习，不然……我就是例子。
读者资料	女，18，哈尔滨市香坊区香坊大街67号3号楼703，150036

对昆虫的迷恋，从街机游戏衍生的2个玩具！

名称：甲虫王者 Rc战斗
厂商：SEGA Toys
价格：4179日元
电源：一般电池 × 4
发售日：发售中





根据SEGA公司当红街机游戏《甲虫王者》推出的玩具。首先是《甲虫王者 Rc战斗》，这款玩具的宣传口号是能够享受梦幻的对抗，玩具共有6种不同造型和能力的甲虫，它们是独角仙、高加索南洋大兜虫、长戟大兜虫等。厂商在甲虫不同的属中，挑选了6只最具代表性的甲虫做成玩具。

每只甲虫玩具都由两部分组成，一个甲虫本体，一个类似遥控器的东西。之所以说类似遥控器，是因为这个机器除了充当遥控器，还能给甲虫充电。

甲虫本体有两个重要部位，长长的触角和下方凸出的弱点。玩法是对战双方使用遥控器控制甲虫想方设法用触角钩住对手的弱点，将对手掀翻在地取得胜利。位于上方的四方向按键控制甲虫移动。当对战的一方控制甲虫用长长的角把对手的甲虫钩住时，按遥控器中部左侧的按扭就能抬起触角，从而把对手抬起。需要一定控制技巧的玩具，对战双方都能获得极大的快乐。

林晨　最近好冷啊！迎着大风冒着酷寒买到PG时，小小地感动了一下！
读者资料　男，18，福建省莆田市第二中学（旧校区）高三（3）班，351100

这个貌似宠物蛋的电子玩具可不简单。它名为《培育！甲虫王者》，制作阵容非常强大。游戏设计是《星之卡比》和《任天堂明星大乱斗》系列的制作人樱井政博先生，程序由制作《皇帝财宝》和《RUNABOUT》的内藤宽先生负责。

包装上写着“培育！锻炼！作战！”的宣传词。由于有培养要素，所以玩法上有些类似经典的宠物蛋，但是游戏感觉有很大不同。首先是培养部分，玩家打开这个蛋之后，要在3个虫卵中选择一颗作为培育对象。经过喂食让其变成蛹，最后再变为成虫。能显示蛹的成长阶段，给人的感觉是它真的是活着的生命。

根据真实的甲虫培育过程，不同阶段有不同的科学饲养方式，还要注意给甲虫清理窝。机器内含时钟，根据24小时变化，甲虫成长完全模拟真实状态，比如甲虫会在特定时间进行休息和活动。喂食也模拟真实，喂食不同的食物甲虫的成长会相应发生变化。黄瓜、西瓜、香蕉、布丁、桃子等甲虫喜爱的食物一应俱全。

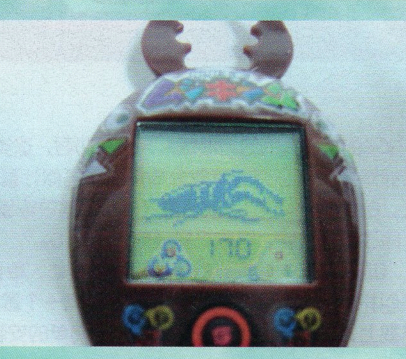
各种小游戏和战斗是玩具的另一大部分，培育过程中可以玩很多小游戏，增长甲虫的能力。通过红外线端口进行对战则模拟了街机的系统，互相克制的系统充满了战略性。毫无疑问，这是一款给大人玩的宠物蛋，甲虫的生老病死和每场战斗的胜利都让人感到生命的存在。

名称：培育！甲虫王者
厂商：SEGA Toys
价格：2667日元
电源：纽扣电池 × 2
发售日：发售中









脑力锻炼？不如脑力和体力同时锻炼！

名称：川岛隆太教授监修，体感头脑锻炼毯
厂商：BANDAI
价格：7350日元
电源：普通电池×4，专用AC适配器
发售日：发售中

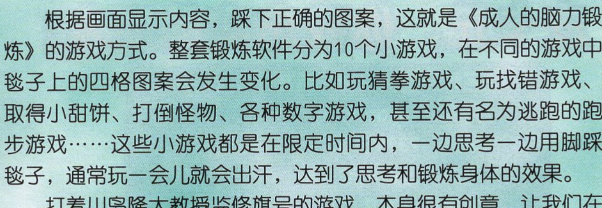


NDS的《成人的脑力锻炼》大获成功后，这类游戏如雨后春笋般出现。除了NDS上多种不同方式的脑锻炼游戏，还有些游戏公司推出了类似计算器的脑年龄游戏，比如SEGA推出的“脑年龄扫描仪”。BANDAI推出的这款名为《体感头脑锻炼毯》的东西很另类，和以前的那些脑锻炼游戏都不一样。除了锻炼大脑，这款产品还能锻炼体力。

《成人的脑力锻炼》的外表很像跳舞毯，每套分为1P和2P两个毯子。毯面上没有箭头，而是印有类似扑克牌的四种花饰。1P毯子上装有一个圆形的东西，应该就是游戏软件了。直接把视频线插在电视上，然后接上电源就可以玩了。简单的安装方式适合不擅长使用电器的家人使用。





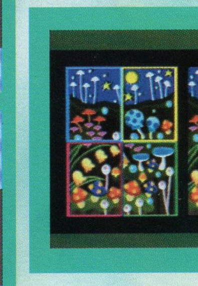


根据画面显示内容，踩下正确的图案，这就是《成人的脑力锻炼》的游戏方式。整套锻炼软件分为10个小游戏，在不同的游戏中毯子上的四格图案会发生变化。比如玩猜拳游戏、玩找错游戏、取得小甜饼、打倒怪物、各种数字游戏，甚至还有名为逃跑的跑步游戏……这些小游戏都是在限定时间内，一边思考一边用脚踩毯子，通常玩一会儿就会出汗，达到了思考和锻炼身体的效果。

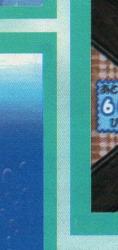
打着川岛隆太教授监修旗号的游戏，本身很有创意，让我们在Wii版《脑力锻炼》之前体验了体脑同时锻炼的效果。当然，不止是玩家能玩，摆在客厅中和家人一起吵闹地进行游戏，气氛会非常快乐。



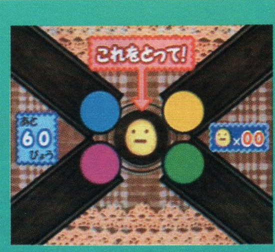




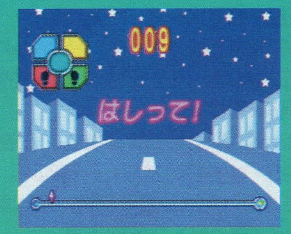


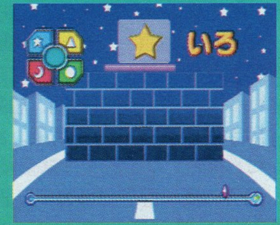












皮卡丘，你我忠实的朋友！

名称：感情识别！朋友皮卡丘！
厂商：Takaratomy
价格：7329日元
电源：普通电池 × 3
发售日：发售中



即便不玩《口袋妖怪》的玩家，相信也知道皮卡丘这个角色。这款貌似布娃娃的玩具内部装备了感情识别系统，能够和主人进行简单的交流。皮卡丘的设定高度为0.4米，《感情识别！朋友皮卡丘！》中的皮卡丘只有0.25米，根据动画版的角色设计，呈现微笑的表情。

怎么和它交流呢？首先，主人要把它用双手抱起来。被包起来的皮卡丘的两个红脸袋就会闪闪发光。然后就可以和它说话了。注意声音要大一些。

跟它说什么都行，皮卡丘听到后会用“pi~kachu~！”、“pi~pi~chu~！”之类的语言回话。这些声音都是担任皮卡丘配音的大谷育江的声音。皮卡丘能够对说话的语调做出判断，高兴的时候他会“pi~kapi~ka~！”的哼唱歌曲，总共有5首曲子。

用手握住皮卡丘的左耳朵，皮卡丘就进入了战斗模式。它的脸袋闪烁，这时对它说：“皮卡丘！10万伏特！”，皮卡丘就会发出“bi~ga~ju！发射！”的叫声。

另外，皮卡丘后部还有电子表，可以定时放置在枕边。睡觉前可以和它道声晚安，清晨到点就能听到它“pii~ka……pi~ka~chu……（早上好）”的起床声。

陆晓宇	新年快乐，心想事成！
读者资料	男，17，上海市宝山区环镇北路655弄19号301室，200436

把精灵球握在手中，体验小智的心情。

名称：口袋妖怪 精灵球DX
厂商：Tomy
价格：3129日元
电源：电池内藏
发售日：发售中



前面的《感情识别！皮卡丘》不知道你是否感兴趣，再介绍一款更有趣的玩具，绝对比皮卡丘更好玩！

这款名为《口袋妖怪 精灵球DX》完全再现了精灵球的外形，打开后可以看到一个液晶屏幕和4个按钮，各自是OK按钮、取消按钮、上和下按钮。合起来后忠实地再现了精灵球的原貌。

打开电源后屏幕上出现点阵画面，妖怪的造型来源于动画，和游戏中的略有不同。

精灵球的玩法有3种，分别是捕获、战斗、时间模式，另外还有图鉴和设置。下面就给大家介绍这几个玩法！



捕获模式：打开电源后，屏幕上显示道路影响。这时合上球，把球拿在手中做上下晃动动作，当发出声音时就代表遭遇到了怪物。打开球，确认遇到了怪物。再合上球，等待一段时间出现连续的声音，这时集中注意力，出现高音时握住球做出向前的投掷动作。重复几次就能抓住妖怪，错过机会妖怪就跑掉了。

战斗模式：首先打开球选择要使用的妖怪，屏幕上出现走路的样子，当碰到野生的妖怪时把盖关上。赶紧上下晃动，直到战斗结束的声音响起。速度越快越容易获胜。

时间模式：练习晃动的模式，可以设置攻击的妖怪数量和时间。

总的来看，《口袋妖怪 精灵球DX》的玩法就是上下和前后晃动，靠震动感应战胜妖怪，收集妖怪，与此同时还能锻炼臂力。



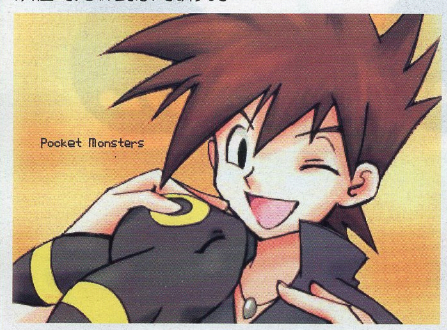
口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(5)

（接上期）

 小茂

——魅力的关键词：劲敌

小智在旅途中遇到的劲敌实在是不计其数，不过首当其冲的当然是小智童年时的玩伴——小茂。论实力小茂可能不是最强的，但他绝对是小智最放在心上的。其实，小茂真正参加大会时表现平平：石英联盟连16强都没进，成都联盟更是败在小智的手下。最终小茂放弃了成为口袋妖怪大师的梦想，不务正业地去搞复活古代化石口袋妖怪的无聊到家的研究了……



说起来，小茂的确是个主角不败定律的牺牲品。谁也不会理解为什么喷火龙能挨N次强大的攻击而不倒，但一记地球上投就打败了水箭龟。从游戏中不能得到正确结论，说是RP问题也十分勉强，于是，只能用传说中的主角不败定律来解释了。

小茂其实完全可以拖到动画结束再被小智打败，这也是动画一贯的风格。不知道为什么作者要把小茂这么快就拖下水。难道是小刚因为羡慕他的美女军团贿赂作者（众：挑拨离间也太明显了……）?值得鄙视呀（众：值得鄙视的应该是你）。

就算选择的目标不同，小茂也永远是小智最好的对手，平手的口袋妖怪球依然在两人的心中。不难看出，当年田尻智在“小智能否战胜小茂”问题上回答的“Never”已经不复存在了。动画作者居然为了主角不败定律背离老田的意志……啊(被拖出去）……关于小茂就说到这里，毕竟不是主要人物，再说他帅呀强呀也是多余的了。

◆该关键词推荐收看：《劲敌对决，水箭龟对抗喷火龙》

七 小刚

小刚和小霞一样是个实力较弱的道馆训练家，但他的价值决不是道馆训练家那么简单(简单?)。小刚在队伍里的作用非常明显，那就是厨师。不过没有这位厨师，在橘子岛联盟还是一样好好的……小刚的耳朵估计可以演八戒，或者解剖研究。原因就不用说了吧，是人的都知道。啥，你不知道?罚看动画100遍！听到小刚可能在钻石珍珠消失的消息很伤心，还是希望他能继续旅行下去。不管怎么说，他的出现，给动画带来了无数的欢笑。

——魅力的关键词：爱情悲剧

说起台词，也许各位读者大人们马上会想到火箭队的经典开场白，不过笔者相信，大家也没有忘记小刚在见到漂亮大姐姐时（貌似动画中只要年龄合格都是，当然以武藏为首的反派角色不能算）的台词。比起火箭队仅仅一大变数小变的台词来说，小刚的台词可谓千变万化，但大意总是八九不离十……虽然这点可以完全无视。

咳咳，其实笔者一直在想一个问题：为了剧情搞笑多彩而把爱情悲剧强加在小刚身上，这是否符合口袋妖怪动画的世界观呢?这种世界观又是否值得在口袋妖怪动画中发扬光大呢?现在笔者还是没有能想到比较合适的答案，如果各位读者大人有什么见解，请一定上口袋妖怪论坛告诉笔者。虽然如此，笔者还是希望这个设定能够得以改变。就算失去一份精彩，换来的是更能令人

李欣星	高考越来越近，游戏越来越远，苦啊！
读者资料	男，19，广西河池罗城县罗城高中408班，546400

放心的世界观，毕竟老是让孩子对着动画片看爱情悲剧以后有什么事情发生也难以预料，这和口袋妖怪动画“放心”的标准不是完全符合的。咳咳，大道理笔者不想说，以免引起公愤……现在想想，如果钻石珍珠能够替换掉小刚，还真是有点好处的。笔者知道现在读者大人肯定想来鄙视我，其实我真正想说的是，如果仅仅把它当作一种闹剧而不去冒充思想家哲学家什么的（众：貌似只有你会吧）可能会更好一点。保持一份童心去看动画吧。

其实让小刚跟着小智实在是个错误的选择。为了剧情发展，可怜的小刚每次恋爱都在极其有限的时间内被打断。试想如果小刚是一个人去旅行的，既摆脱了剧情需要，也摆脱了时间限制，又没有小霞小胜这样一群暴力分子的阻挠，他的恋爱也许真的会一帆风顺的。

“你说的不正确，内木博士就是个很好的例子。”

“谁也不知道那里发生过什么吧。况且，能有这么多时间也应该满足了。”强调一下，那些稀奇古怪做补充的放送局特别篇什么的统统无视了吧。

小刚这个家伙也挺奇怪的，真有人追求他，他反而不敢正面去面对，真不知道这个人是不是脑子注过水（请原谅笔者用这个来形容吧）。这才是他真正恋爱失败的理由吧，他，他只是闹着玩的？或者是被甩多了也习惯了而完全没有被接受的心理准备吧（差劲……）。最后呢，还是要赞美一下他的，识别美女的特异功能实在是厉害。什么百变怪大师千面怪盗的化装统统瞒不过他，连睫毛刘海长度都能分辨的小刚，应该去参加奥运会呀。

动画，就是这个样子——无厘头。

◆推荐收看：《小刚病倒了，露营的危机》《尼多娜和尼多力诺，小刚的玫瑰生活》

——魅力的关键词：饲育

小刚还真是个厉害可靠的人物，不论是道馆训练家还是饲育家他都是拥有一流水准的能力，而且不管怎么看如果他去参加华丽大赛没有理由拿不到缎带勋章的。小智拥有这么强的一位同伴实在是只能用幸运来形容。尤其是小智等人最头疼的食物问题……希望在钻石珍珠不要丢下这么个好男人。（小霞+小胜：好男人……拉你耳朵）没有小刚的日子是非常不好过的。啥？你说在橘子岛联盟不是没有？看看《小刚病倒了，露营的危机》先。

小刚在饲育方面确实有非常出色的表现，无论是人还是非人（众：……又来这个BT词语）。家中N个弟弟妹妹竟然能够一手照顾，如果换成吾能叔叔估计3天就破产。而对口袋妖怪（众：终于用上这个词语了……）更是有拿手绝活。饲育着小雪托付的六尾，帮助小遥的口袋妖怪在华丽大赛中闪耀，小刚的料理实在是不一般，估计哪天被五星级宾馆聘请当厨师了（大材小用）。被火箭队抓去买能量方块也是不错的选择……（众：是谁说不想让小刚走的，鄙视你）

◆该关键词推荐收看：《饲育街，美容大决斗》

文/银翼奇术师

口袋战术 珍珠钻石道具战术(下)

坑人道具大集合

坑人道具，顾名思义就是拿来陷害对手的。需要说明的是，几乎所有坑人道具都需要“戏法”这个技能的配合（总不能等对手来偷窃吧，那太难了）。其实坑人战术从红蓝宝石时期就已经产生了，但是当时只有专爱头巾和竞争背心算得上合格的坑人道具，所以也相对单调。在DP中新加入了不少有“特殊效果”的道具，并且新加入了恶系的戏法“地下交易”，把坑人战术强化了不少。下面给大家简单地介绍一下。



作用：携带PM必定后行动。

相当令人信任的坑人道具，一旦嫁祸给对手的PM，就相当于把这个PM的速度直接废了，非常适合换到对手的速攻PM身上，一旦成功，无疑是对战局非常有利的。



作用：携带PM速度下降，飞行/浮游的PM将受地面招数影响。

看效果就知道，这个其实就是竞争背心的强化版本，用来对付对手的高速PM。飞行/浮游的地面免疫无效也是一大亮点。由于地震的普遍，任何一个飞行浮游的PM被坑上这么个道具都会痛心疾首。而且，它还可以使新PM No.462浮磁王的“电磁浮游”失去作用。

附着针刺

作用：携带者回合结束时损失最大HP的1/8，当受到近身攻击且攻击者没有道具时转移给攻击者。

这东西明显就是个烫手山芋，早给出去早轻松。虽然也有可能在战斗后期害到自己的PM，不过DP中所有特攻招数都不受其影响，所以在戏法之后让特攻手攻击也是一个策略。但是它的效果使得携带者会很容易被对手发现，这点需要注意。不

过，能习得地下交易的No.428女郎兔的特性可以使任何道具的效果无效化，当然也可以抵消坑人道具的副作用。推而广之，其实所有的坑人道具都可以借助女郎兔的手隐蔽地顺出去。不过，如果队伍里有起死型的PM，就不要拿这个道具去害人了……

专爱眼镜/专爱围巾

戏法加眼镜的组合比较类似戏法专爱头巾的使用，拿来对付对手的物攻手再好不过，换给对手的辅助PM也是好选择。比较令人期待的就是戏法眼镜的胡地：本来胡地就有超一流的特攻能力，拿来打专爱就是犀利的战术，必要的时候还有戏法可以把眼镜顺出去，实在强悍。围巾的用法也比较类似。需要注意的是戏法专爱的时候一定要考虑谨慎，因为搞不好就是帮了对手一把。

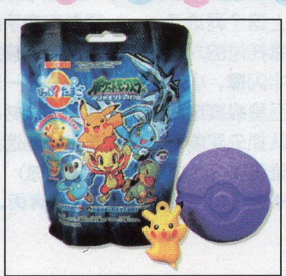
剧毒之珠/火焰之珠

这个的意图太明显了，就是使对手处于无法解除的异常状态。但是，这也是比较容易被发现的类型，最好是上场的回合就戏法，只要别换到对手的上进PM就好。而且，最好准备个队医。

文/扫盲小组长

后记：到这里，新道具的介绍也要告一段落了。其实以上提到的道具只是新道具的一部分，还有其他如节拍器放大镜等，这些道具要么是用法一目了然不用赘述，要么是笔者认为在对战中用途不大。如果各位朋友觉得其它道具有新颖的用法，不妨来PMGBA与大家共同讨论。由于DP发售的时间并不长，战术体系也没有成熟，所以文中不免出现这样那样的错误。希望大家海涵的同时也不吝赐教。写此文的目的也就是想凭笔者微薄的经验向更多朋友渗透对战的内容，不求博君拍案，但求不落杖三千。

口袋周边 DP主题和三主角周边展



与生活息息相关的日用品也少不了珍珠钻石的身影。想和口袋妖怪们“共浴”吗？那可以选择11月发售的这种带有口袋妖怪模型的沐浴套装（びっくらたまご ポケットモンスター ダイヤモンド&パール），售价为315日元。浴球做成了精灵球的样子，沐浴剂是薰衣草香味的，不过最主要的当然还是可以浮在水面上的精灵，包括DP三主角、皮卡丘和玛纳霏6种。洗澡的时候，它们能够飘浮在浴缸水面上。

这是9月28日发售的DP两大神兽的手帕（ハンカチ ディアルガ・パルキア），价格为每块350日元，红色的珍珠兽帕鲁齐亚（NO.484）和蓝色的钻石兽迪亚鲁卡（NO.483）在手帕简单却不乏单调的背景图案衬托下显得非常协调，特制的大面积也能够体现出2只神兽的宏伟气势，相信游戏玩家们一定特别喜欢。



与游戏同日发行的还有这种圆形的三主角（ウレタンクッション ヒコザル・ナエトル・ポッチャマ）主题靠垫，售价是每个1680日元，柔和的质地无论用来靠背或者当坐垫都不错。即便不是用来使用，背面的圆形条纹用来作为室内的装饰也是非常适合的。企鹅仔、小火猴、若叶龟，你更喜欢哪个呢？



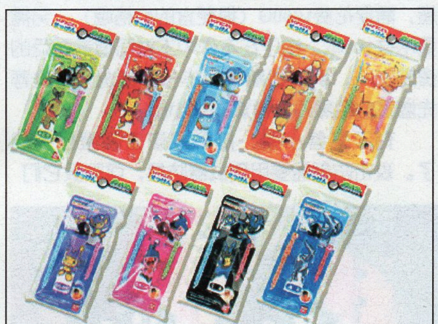
同类的产品还有这种地板厚垫（フロアマット ナエトル・ヒコザル・ポッチャマ），售价同样为1280日元，对于那些安装了木地板的孩子的房间，放置一块在门前作为清洁的布垫十分适合，充满动感的DP主角能够吸引孩子们的目光，引发他们的兴趣，从而让他们养成良好的卫生习惯。



图中为售价为1480日元的三主角毛绒拖鞋（スリッパ ヒコザル・ポッチャマ・ナエトル），尺寸为17公分，可爱的外形一看就知道是专门为小宝宝准备的。在寒冷的冬天，柔和的质地和良好的保温效果能够很好地保护他们的小脚丫呢。鞋子的底部采用的凹凸的纹路压制，可以防止在地板上打滑，真是温馨又体贴的设计。



现在挺流行让小朋友DIY自己的浴室，很多地方都有卖各种浴室用具的壁贴。作为口袋迷，当然就要选择图中这种DP的装饰贴了（らくがきこどもせつけん1本タイプ ポケットモンスターダイヤモンド＆パール）。全部一共有9种PM，每个种类代表一个颜色。让孩子们发挥自己的想象力，在浴室里面自由“作画”吧。





口袋妖怪的棉布束口袋（コットンシリーズ「ナップサック」）可以用来放置一些小物件，出门时用来装钱包、钥匙等物品比较不容易丢失，尤其是对那些身着没有口袋的衣服且不爱带背包的女孩子来说挺实用。当然，最关键的还是布袋上的PM们，玛纳霏、叉尾鼬等精灵和天蓝色的背景让人想起最近的口袋剧场《苍海的王子》的故事。由此说来，1050日元的售价也算值了……



另外一款类似的产品则是这种学生系列的肩包（学童シリーズ「ショルダー」），价格为2992日元，包的体积不大，尺寸为220×180×110毫米，适合小学生或者幼儿园的小朋友使用。背包正面诸多种类的小精灵十分讨人喜欢，包内分隔层设置得比较宽敞，上学或者外出游玩的时候都可以用得上；背带则采用了分散压力的设计，长时间挎在肩上也不会觉得累。









这种是DP包装口香糖（ポケモンDPシールガム），售价为63日元/块。这种口香糖的味道酸酸的，有点另类。当然，购买的主要用意还是在于收集其外包装上面的口袋DP妖怪。目前一共发行了22种，包装纸的大小为52×52毫米的正方形。正面如图所示，背面还印有口袋妖怪的介绍文字。可以看出，DP三主角分别为前3位，皮卡丘则排在了第17。个人感觉很多口袋妖怪的图鉴或者卡片都是伴随零食一起发售的，这正是抓住了小朋友的心理来赚钱吧？

最后介绍一款最近一段时间最热销的口袋妖怪电子周边——口袋妖怪珍珠钻石卡片对战机（ポケモンバトルカードスタジアムDP）。全套装置包括DP三主角、珍珠钻石两大神兽、皮卡丘共6只PM，各种功能的专用卡片34枚，战斗圆台一个。使用时双方玩家各选择1－3只PM，依次放在对战机的圆台上，通过刷带有条形码的专用卡片就可以输入不同的战斗指令了。这种周边的玩法和游戏中的PM对战十分相似，而且更有身临其境的感觉。

文/皮卡秋

王嘉麟	游戏是幻想，游戏是一次经历，游戏是一次人生。
读者资料	男，19，吉林省通化市第一中学三年（2）班，134001



牧场主与他的怪兽朋友们

看似平静的卡鲁迪亚镇与以往的忘忧谷、矿石镇、花芽村相比，有个最大的不同，那就是，这里是一个多种族混住的世界：人族、精灵族、神兽以及怪兽……牧场里的动物饲养并不是从XX农场购买鸡鸭牛羊，而是需要牧场主自己去寻找他的怪兽朋友，然后才能进行饲养。

一切都来得很突然，卡鲁迪亚镇周边的山洞里突然出现了许多奇怪的仪器，每隔一段时间，仪器就会自动招来怪兽。为了防止怪兽伤人事件，镇长决定封锁这些地域。随着主角劳作与冒险的深入，镇长会逐步发给主角各种通行证，有了这些通行证，主角便可以自由来往于这些危险地域。在冒险中，主角可能会受到这些怪兽们的攻击，根据设定，主角拥有与神兽对话的能力，那么是否可以尝试与怪兽们做朋友呢？



▲突然出现的怪兽。



▲通行证。

首先要为各位怪兽朋友们准备好它们的“家”——怪兽小屋，艾德医生的儿子卡缪经营着唯一的一间怪兽农场カミュズ・ファーム，这里常年可以购买到牛奶、饲料，当然也可以请他帮忙增筑怪兽小屋(モンスター小屋)。怪兽小屋可增筑7间，每间可选三层：1F、B1、B2。全部7间小屋的1F均增筑完成后方可开始增筑B1，7间B1完成后方可增筑B2层。而怪兽居住的顺序也同样，所有怪兽都是自动入住，唯一的不方便是当怪兽比较多时，需要把7间屋子都逛一遍才能完成所有的清扫工作。每增筑一次怪兽小屋，需要花费1000G（很便宜的价格哦），另需要木材100本，由于在本作中木材可谓最匮乏的资源之一，所以前期木材不多的情况下，推荐先增筑自宅然后再增筑怪兽小屋。

有了怪兽小屋，接下来该去驯服怪兽们了。攻击防御需要用到武器防具，可驯服它们



▲怪兽小屋。

郭雨辰	圣诞节我不收礼，收礼只收岚枫的礼。
读者资料	男，18岁，四川成都

可就少不了安抚用工具——触摸手套（なかよしグローブ）了。当主角遇上第一只怪兽以后(片头剧情出现的那只不算），前往豪宅找精灵女佣塔芭萨（タバサ）对话，善良的女佣MM希望主角能够拯救这些怪兽于水火之中，因而很慷慨的赠与了触摸手套。当主角装备触摸手套并对准怪兽使用时，可以增加被抚摸怪兽的好感度，数次后便可驯服该怪兽，需要注意的是，在抚摸怪兽时仍然会被怪兽所攻击，所以要随时注意主角的体力哦，怪兽被驯服后将自动送回动物小屋。



怪兽的饲养需要用到牧草，牧草可以从诺曼农场（ノイマンズ・ファーム）或卡缪农场购买到，每份100G，从怪兽小屋外投入饲料口即可，怪兽们会自行食用，无需我们一一分开了喂食。另外牧草也可以自行种植，本作的牧草种植与以往不同，900G一包的种子，每包只能种9格，9天后成熟，不仅需要天天浇水，而且收割后耕地恢复原状，即非反复收获的作物，而牧草如果直接出货，出货额仅有20G，所以牧草堪称本作中种植效率最低、出货价格最赔本的作物之一。但，每当主角割下一片牧草，并不是饲料数+1这么简单，而是每座怪兽小屋里的饲料数均+1，也就是说如果主角有N座怪兽小屋时（1≤N≤7），每割下一片牧草，主角的饲料总数增加N个，所以建议在怪兽小屋全部盖好后再开始种牧草，这样一包牧场种子就可以收获63枚牧草咯。



▲怪兽饲养信息，包括小屋建设、已有怪兽数量、牧场数量等。

RF中的怪兽无需放牧，所以牧草并不需要留在耕地上（需要利用大地之光的除外）。每只怪兽每天需要食用一枚饲料，如果所有的小屋全部住满了怪兽，那么每天光饲料就需要消耗84个，开支相当巨大，即使是靠种牧草也仅仅能维持生计（9天长成9块牧草）。怪兽与以往的动物更大的不同是，即使主角不加以喂养，也只是怪兽的好感度会降低，但并不会发生饿死生病之类的事情，相当好养活，很适合那些总忘记照顾动物的玩家饲养。

当主角与已经被驯服的怪兽朋友们对话时，开启选项，大致有如下几类：



▲动物饲养时的选项因种类而各异。

1、仲间にする：

成为同伴，即可带着怪兽朋友们四处探险，但不允许带着它们进入卡鲁迪亚镇中心（即不允许出牧场以北）。怪兽朋友们有着各种特殊的能力：有的会用武器攻击，有的会使用魔法攻击，有的可以帮主角恢复体力，还有的可以成为主角的坐骑等等，选择一位能力出众的怪兽成为冒险的伙伴，也可以让冒险变得更加有趣哦。

本作中雪原狼以及狂暴牛均可成为坐骑，骑乘它们的方法是，首先让他们成为同伴并来到室外，然后回头与之对话，选择“背中に乘るか”即可，乘降仍然是按A操作。其他户外与动物的交流中，“小屋に返すか”为让怪兽朋友回到原本居住的小屋，如果冒险中怪兽朋友们





▲雪原狼可以骑乘。

的体力不支了，那么就尽快让它们回到小屋吧。

2、水まきをたのむ：

帮助灌溉，类似于正统牧场中的雇佣小精灵浇水。

3、しゅうかくをたのむ：

帮助收获，同样类似于雇佣小精灵。怪兽朋友们的这两项技能并非人人皆会，一般来说，懂得法术的怪兽往往可以帮助灌溉，而人形的怪兽多半可以帮助收获。这一点在以后怪兽的详细说明中将会再次提到，此处不予赘述。

不过本作的怪兽辅助劳作很是特别，并非像正统牧场里那样，一群小精灵共同努力来帮助主角，RF中的怪兽们都很自觉地为自己的工作排好了时间表，XX点-XX点某只怪兽负责XX工作，好感度越高，工作效率就越大，工作范围就越广，所以还是努力搞好怪兽们的关系吧。



▶可以帮忙收获的怪兽。

4、[はじまりの森]に返す：

送回最初的森林，简单地说就是"放生"，如果觉得动物小屋过于拥挤，希望重新养一批动物，那么就用这个选项来减少"宠物"吧。本作中怪兽可不能拿到市场上去交易，也不能让它们饿死或是自然老死（都是不死之身啊），更不可能被野狗惊吓而生病，本作的动物饲养相当强悍哦，所以要减少怪兽的唯一方法就是放生了，这也正符合了爱自然爱生活的主题。

5、やっぱりやめよう：

"还是作罢"，即放弃选择。

饲养怪兽朋友们所必须的工具大致有如下几种：

1、挤奶器（乳しぼり器）——挤牛奶。

2、剪刀（毛がりバサミ）——剪"羊"（兔子？）毛。

3、收集筐（收集カゴ）——收集"鸡"（鹰）蛋、蜂蜜。

4、刷子（ブラシ）——刷毛。

本作的动物既然是怪兽，自然长得与正统牧场里的动物们不大一样，不过它们依然有着自己的特征来说明它们有可能出产的动物产品。例如可以产出牛奶的"牛"身上长满了奶牛一般的花纹；可以产出"羊"毛的冰原兔长着一身绒绒的长毛；而可以生出鸡蛋的怪兽是白色的飞鸟；会放毒针的怪黄蜂可以产出甜甜的蜂蜜……



▲冰原兔是可以剪毛的怪兽。

除了蜂蜜以外的三种动物产品均可分S、M、L三种型号，怪兽的好感度在0-3时为S级，4-7时为M级，8以上为L级。参加动物产品比赛，L级胜出的几率要远大于S级以及M级。动物产品每3天可收获一次，笔者习惯看羊毛为准，因为冰原兔的毛被剪前后的差别最为明显(黑?白?)，而当羊毛长出来的同时，自然牛奶和鸡蛋也都可以产出了。

本作最多可以饲养84匹怪兽，而每种各捕捉一只，可捕捉到63只，余下的21只的空间不妨大力培养可产出动物产品的怪兽。那么究竟这63种动物各有什么特色呢？它们能给主角带来哪些便利呢？如何收服它们呢？这一切就留待后续继续为诸位玩家阐述。



孙华	多支持一下PSP，我爱汉化游戏的大侠们。
读者资料	男，18岁，四川泸州

NDS符文工房问题解答

1、如何获得洞库的许可证？

答：第一个洞库要求自家牧场耕种100块土地，而其后每个洞库的通行证要求都是前一洞库通关（BOSS战完成）且在洞穴内耕种至少50块土地。



2、如何迅速获得1000本木材来增筑自宅？只有慢慢地砍木桩吗？

答：夏日的冒险大会如果在50分钟内完成任务就可以从100000G、1000本木材或一个空瓶中选择一个作为奖品了。

3、空瓶在游戏里一共有几个？

答：4个，女主角家的柜橱，豪宅地下室里的柜橱、夏日冒险大会的奖品、鸡蛋比赛的奖品。

4、テレポ-ト为什么买不到？不是说初期就可以买到吗？

答：的确游戏开始就可以买到，它位于最上面一排书架的最右侧，容易被忽视的地方。

5、打倒敌人后获得了ランプ草のタネ,这是什么？

答：一种作物，属于珍稀类作物，这一类的作物特典都是生长期格外长，不过开出的花很美丽哦。本作中还有许许多多种珍稀花卉，在通关后它们的种子都可以在种子屋里购买到。

男女大不同

与中国商人的游戏中出现了两样新的物品：谜之券与谜之花。谜之券可以当作摇奖券来用，将其交给黄先生即可开启第二个游戏：老虎机。主角用锤子击打地面后，三个数字开始迅速转动，然后每捶击一次地面就从左至右停下一个数字。三个数字如果各不相同且没有规律则什么礼物都没有，如果有两个数字相同可以得到各种作物或花的种子，而如果三个数字相同或三个数字是有序排列时则可以获得CD哦。

谜之花长得与月下美人极其相似，不过它可不是用来送给艾莲满足心愿的，将它当作贡品投入女神之泉，女神会告诉你她十分喜欢，如果凑齐10朵她就会给主角一个惊喜。努力和中国商人玩游戏吧，如果用模拟器的话可以轻



▲女神的礼物。

松获胜。进贡10朵谜之花给女神后，女神果然守约。女神的礼物是一朵青色的花（艾丽的干花？），拿去卖给黄先生，价格是100万！冷静下来想想，别墅的价格是多少？1000万，没错，卖10朵女神的礼物，便可轻松获得别墅了，好了，加油吧，诸位玩家！



▲谜之券。 ▲老虎机。 ▲进贡给女神。

黑历史

将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺



黑历史的机库

划破宇宙的泪痕 ——MAN-08艾尔美斯



MAN-08艾尔美斯是一台成熟的实战用NT专用机，由弗拉纳冈机构研制，是第2台新人类的专用MA。

艾尔美斯拥有固定武装2门光束炮，但是这只是防御用武器，在敌MS近身时进行自卫而使用，但是并不是主武器，所以威力并不突出。作为新人类专用机，主武器自然是装在机体后部的12组无线智能诱导式攻击单元“Bit”。新人类用武器是靠“精神框架系统”来控制，驾驶员可以遥控“Bit”，可以进行长距离光束炮攻击，并且敌人还无法得知是从哪里发动的攻击。

但是驾驶要求很高，驾驶员必须是一名NT或者强化人。

机体番号	MAN-08
机体代号	艾尔美斯
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	NT专用试作型MA
制造商	弗拉纳冈机构
所属	吉恩
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内头顶高	47.7米
全高	85.4米
本体重量	163.7吨
全备重量	291.8吨
装甲材料及结构	超高张力钢（超硬钢合金）
发电机出力	14200KW
推进力	645200KG
加速度	2.21G
装备及设计特征	
传感器探测有效半径	245000米
固定武装	MEGA粒子炮×2
远程武器	Bit×12

ACE的肖像

死缠烂打骡子一生的怨灵 ——印度少女拉拉·辛

姓　名	拉拉·辛
英文名称	LALAH SUN
日文名称	ララァ·スン
性　别	女
年　龄	17岁
出身地	SIDE5
所　属	吉翁公国军
军　阶	少尉
驾驶机体	MAN-08
出现作品	机动战士高达

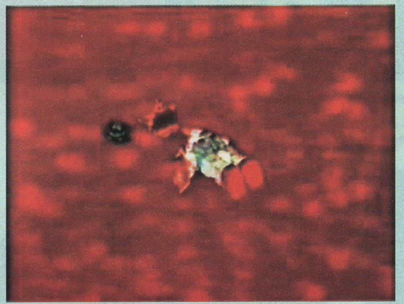
艾尔美斯的驾驶员是由夏亚上校发掘的NT，具有很高NT能力战争孤儿拉拉·辛少尉。她是一名孤儿，在驾驶艾尔美斯击毁了多艘联邦战舰，被联邦士兵称之为“所罗门的亡灵”。

她是在一周战争时失去双亲的印度系少女，漂泊期间被夏亚发现具备新类型人潜质，被送往弗拉纳冈机构。驾驶MAN-08艾尔美斯后取得极好的战绩，然后和阿姆罗相遇，并且产生了强烈的精神共鸣，但是由于先遇到了夏亚，拉拉还是站在了夏亚一边。

在她牺牲的那一战中，拉拉以强大的NT能力帮助夏亚在战斗中占了上风。这时塞拉赶来援助，是在拉拉的提醒下夏亚才避免误杀妹妹。但他也因此被阿姆罗偷袭得手。受损的红勇士无法躲开高达的攻击，千钧一发之际她冲进两人之间，挽救了夏亚的生命，却被高达的剑刺穿驾驶舱战死。她的死成为了阿姆罗和夏亚两人之间心中的永远的痛。

拉拉在《高达》中出场仅仅几话，但是却在之后贯穿了阿姆罗和夏亚的一生，阿姆罗常年受到拉拉的精神骚扰（笑），直到人生的最后。

恶搞小剧场



↑这是骡子第一次有机会结束鸭子的生命，当时可是千钧一发，拉拉在哪里？快来拯救鸭子。

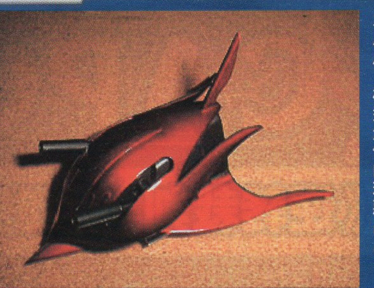


↑拉拉的英姿出现，美女救英雄的时候到了……但是很不幸,拉拉不小心冲过头了,再见了鸭子！

小月的猜谜时间



阿月最喜欢给亲爱的读者们“无奖”猜谜的机会了，这次一如既往没有奖励。大家来欣赏上面这位MS GIRL，然后能猜猜她究竟是哪一台机体呢？答案下期公布。



←外型奇特的艾尔美斯被造型化之后成了模型迷们的珍藏品。

超激萌！MS GIRL！参上！

又到了MS GIRL的时间了，虽然MAN-08艾尔美斯属于MA，但不要以为MA就排除在MS GIRL之外哦！(五音不全的阿月高唱：“MS、MA那就是吉祥一家啊”，迎来了其他小编无数板砖)

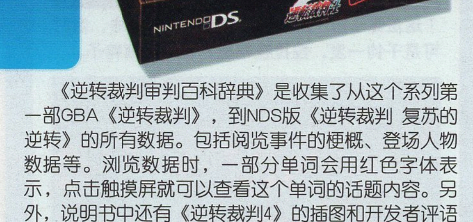
这位MS GIRL属于超级激萌可爱类型的。首先看到这个画很难想象这是一位MS GIRL，一开始看，就是一位小LOLI和两只小猫和谐的画面。但是仔细看看，那绿色的衣服不正是艾尔美斯的正面吗？伸出去的两只小胳膊就是自卫用的两门光束炮，衣服盖过的背面是机身，臀部位置超级激萌的灯笼裤应该是发射的部分(笑)，双腿就是艾尔美斯的喷射器，最后那两只可爱的小猫就是浮游光束炮“Bit”。这么完美的一个MS GIRL能融入了那么多要素，实在是不简单。问答无用，高分！



MS部分精美度：★★★
GIRL表情：★★★★★
GIRL曲线：★★★★
GIRL与MS融合度：★★★★★
萌：★★★★★

《逆转裁判4》超豪华限定版公布！

游戏名：逆转裁判4
价格：普通版5040日元，限定版9240日元
年龄限制：普通版A（全年龄），限定版B（12岁以上）
对应机种：NDS
人数：1人
发售日：2006年4月12日



CAPCOM著名法庭文字游戏《逆转裁判4》定于2007年4月12日发售，普通版价格为5040日元，限定版为9240日元。

提前预约《逆转裁判4》的玩家可以获得一个耳机。根据主角王泥喜穿着的红色套装为主体，耳机遍体红色设计，在上方还印有《逆转裁判4》的Logo。由于耳机的数量有限，所以提前预订了游戏的用户也需要确认是否能够获得。

限定版的内容目前也被公布。限定版使用了较大的包装盒，里面除了游戏之外，还有NDS软件《逆转裁判审判百科辞典》和DVD《逆转裁判动画》。

《逆转裁判审判百科辞典》是收集了从这个系列第一部GBA《逆转裁判》，到NDS版《逆转裁判 复苏的逆转》的所有数据。包括阅览事件的梗概、登场人物数据等。浏览数据时，一部分单词会用红色字体表示，点击触摸屏就可以查看这个单词的话题内容。另外，说明书中还有《逆转裁判4》的插图和开发者评语等内容，开发资料也一起收录进来。

《逆转裁判动画》这张DVD几乎收集了系列所有动画影像。不用说各代的宣传影像，还有GBA版《逆转裁判》公司贸易谈判使用的影像、东京游戏展上放映的“特别法庭2006”等，总共20多种影像。


主题耳机



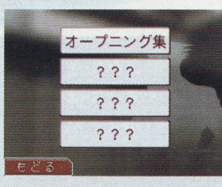
百科词典




DVD动画







→DVD动画中收录了众多有趣影像。详细情况见左表内容。

→百科词典中丰富的内容增加了此限定版的价值。

DVD收录影像清单

- 《逆转裁判》商业洽谈影像
- 《逆转裁判》推销影像
- 《逆转裁判》第6次CESA游戏大奖特别奖颁奖使用影像
- 《逆转裁判》《逆转裁判2》体验版影像
- 《逆转裁判》电视广告
- 《逆转裁判2》推销影像
- 《逆转裁判2》山手线广告使用影像
- 《逆转裁判3》推销影像（短）第8次CESA游戏大奖特别奖颁奖使用影像
- 《逆转裁判3》推销影像（长）
- 《逆转裁判 复苏的逆转》推销影像（短）
- 《逆转裁判 复苏的逆转》推销影像（长）
- 《逆转裁判 复苏的逆转》推销影像（长）英文版
- 《逆转裁判 复苏的逆转》TGS2005舞台活动使用倒计时影像
- 《逆转裁判 复苏的逆转》特别法庭2005
- 《逆转裁判2》NDS版推销影像
- 《逆转裁判2》NDS版推销影像英文版
- 《逆转裁判4》推销影像
- 《逆转裁判2》TGS2006舞台活动使用倒计时影像
- 《逆转裁判4》特别法庭2006
- 《逆转裁判4》TGS2006试玩影像
- 《逆转裁判4》TGS2006展台使用倒计时影像丸山律师版
- 特别制作《逆转裁判》前3部TGS2006展台影像

张晓枫	我是那么的热爱游戏，然而财政方面……唉，我还是看书过瘾了！
读者资料	男，18，河北省沧州市第二中学高二（17）班，061000

《流星洛克人》新玩具电波扫描仪公布！

名称：流星洛克人扫描仪
价格：4200日元
对应硬件：NDS，洛克人电波传输器
对应游戏：流星洛克人 天马/狮子/飞龙
发售日：2007年2月下旬





←电波传输器外形很像NDS，加上底座就可以安装在手臂上了。

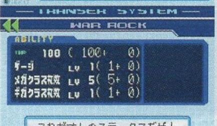
←电波扫描仪可以安装耳机，并且通过GBA卡槽和NDS联动。



Capcom致力于游戏周边和新奇硬件的开发，说白了就是很会骗钱。这不，对应《流星洛克人》的新玩具来了。这款玩具名为“电波扫描仪”，价格为4200日元，2007年2月下旬发售。

其实在《流星洛克人》发售之前，Capcom就推出了一款玩具——电波传输器。这个东西的外形有些类似NDS，打开后通过触摸屏可以玩简单的杀病毒小游戏，甚至可以和朋友两个人联机。电波传输器关闭后可以安装在一个底座上，然后就可以安装在玩家的手臂上……





↑游戏中芯片本身属性。





↑安装电波扫描仪时独有画面。



↑安装后芯片能力强化。

新推出的电波扫描仪可以和电波传输器联动，把新内容传送到电波传输器中，就可以在电波传输器中玩到新内容了。这款电波扫描仪的作用还不止这些，它还能够和NDS连接。通过GBA接口连接到NDS上后，《流星洛克人》这款游戏中的卡片能力就发生了变化，很多卡片的数值都有所提升。

《怪物猎人P 2nd》预约特典物品公布！

名称：《怪物猎人P 2nd》预约特典
价格：5229日元
发售日：2007年2月22日



PSP超大作《怪物猎人P 2nd》定于2007年2月22日发售，所以用不了多久大家就能玩到了。近日Capcom公布了这款游戏的若干相关物品，当然还有预约特典的消息。

只要在Capcom的网上购物网站e-capcom预约这款游戏，就可以按顺序获得游戏主题的围巾，不过数量有限，只能按照先到先得的顺序赠送。围巾有深浅两种颜色，随机赠送不能挑选。上面印有颇令人头疼的野猪的脚印，相信可以起到壮胆的作用。

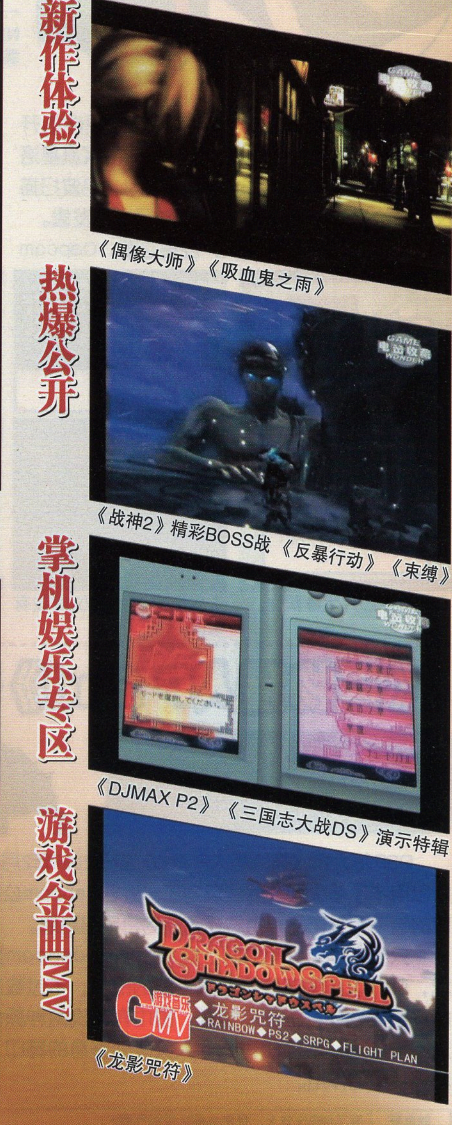


《电子游戏软件》新春第200期特别附送

2月12日 精彩上市



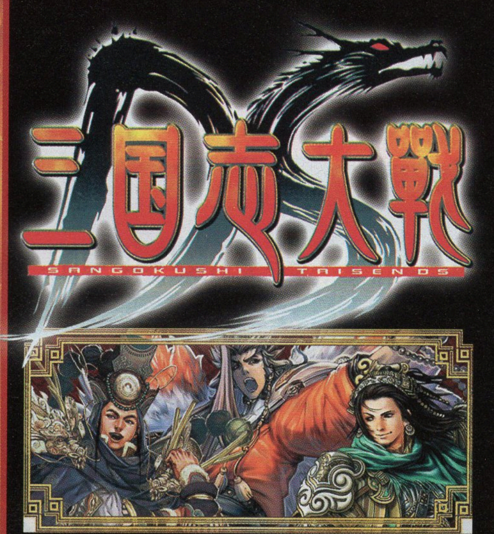




新春攻略海量奉送!

PG攻略战队伴您享受假期掌机生活!!





《三国志大战》系列本是SEGA公司在街机上起步的一款全新类型的卡片战略游戏，因为街机作品的广受好评，在日本等地相继引起了火爆的“三国卡片对战”热潮，使得厂商有必要将其移植到如今人气已经如日中天的DS平台。于1月25日发售的DS版《三国志大战DS》以街机版的2代为原作，根据掌机的特性做了充分的移植。虽然DS平台在屏幕大小以及操作方式上都无法与街机版的大型筐体相提并论，但因为可以随时随地进行游戏，和方便的WIFI网络通信对战，也使得许多街机上本作的FANS对DS版抱以相当大的期待。

NDS	SEGA	2007.01.25
	卡片SLG	1-2人/5980日元
三国志大战DS	对应触笔、WIFI无线网络	

基本说明

◆基本规则:

在游戏规定时间结束前，先将对方城池攻破的一方取得胜利。如果时间结束时双方的城池都没有完全攻破，则城池损耗度低的一方取得胜利。





◆战斗画面说明:

战场上，下方为己方城池，而上方则为敌方的。战斗时双方的部队都会由红、灰两种颜色来表示。画面右上方的地图雷达上则可以更加直观地了解到目前各支的部队行动情况，每支





部队依然还是用红、灰两种颜色来区分。除此以外每支部队的兵力槽的左边还有兵种的显示，玩家可以对此一目了然。另外己方部队的旗子颜色也是在开战前进行选择设定。

◆关于部队:

在战斗地图上，兵力是通过一条绿色的长槽来表示，这点设计上有些类似于普通RPG中HP的设定。当一支部队的兵力被扣至零，也就是被“击破”，则会变成撤退状态。如果是己方的部队要尽快用触笔将已经撤退的部队拖回到自己的城池里面，过一段时间后就会经过募兵再次返回前线。另外即使没有被“击破”的部队，也可以回到自己的城池中进行“回复”，这时部队的兵力会徐徐上升。但是要注意一点的就是，出城和入城都需要一定的时间消耗，并不是瞬间就能完成的。





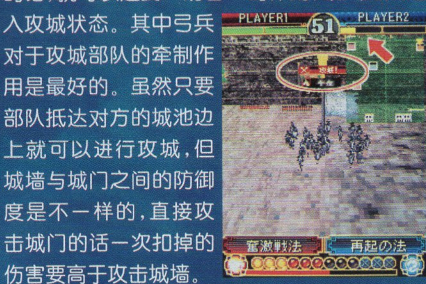


李嘉琦	岚枫，能登张照片吗？剑纹和月莺也一样！
读者资料	男，15岁，天津南开区李七庄464医院，300381

关于操作

◆**攻城的方法：**

想要在游戏中战胜CPU或其他玩家，攻城自然是必不可少的。当己方部队接近敌方城池时就会自动进入攻城准备状态，一定时间后就会对敌方的城池进攻并扣掉伤害。同样，当敌方部队接近己方城池时会对自己构成威胁。但是如果己方的部队在敌方攻城部队周围进行战斗的话，就可以起到“妨害”的作用，敌人无法进入攻城状态。其中弓兵对于攻城部队的牵制作用是最好的。虽然只要部队抵达对方的城池边上就可以进行攻城，但城墙与城门之间的防御度是不一样的，直接攻击城门的话一次扣掉的伤害要高于攻击城墙。







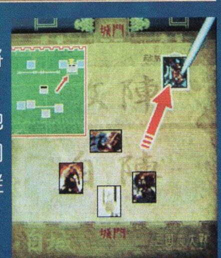
◆**关于卡片种类的区分与说明：**

游戏中卡片按稀有度主要分四个种类，分别为SR(SUPER RARE)、R(RARE)、UC(UNCOMMON)和C(COMMON)。其中SR卡的卡片正面，有武将名字的下面衬的颜色为金色，也就是俗称的金卡；R为银色；UC为黑色；C为白色。在卡片图鉴或编辑卡组时也可以通过卡片武将的名字下面的颜色来区分。显然DS版不像街机上那样可以拿到实卡，获得卡片时的成就感差了不少。下文中将全部采用以上四种卡片类型的缩写，所以请务必记牢！





◆**移动操作：**

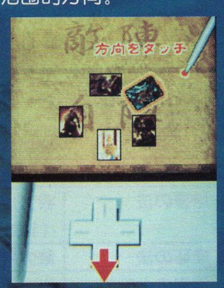


用触笔点住卡片将其拖动到指定的位置，这支部队就会在战斗地图上移动到该处。中间如果碰到敌部队或栅栏会自动进入战斗。

◆**旋转操作：**

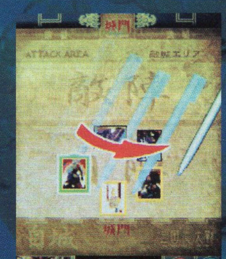
卡片的方向旋转也是游戏中很重要的一个设定，通常状态下用触笔点击卡片，它的周围会有绿色的光边。此时按十字键的下颜色会变成红色，用触笔可以对卡片面对的方向进行调整，按十字键的“左”“右”两个方向也可以起到同样的效果。旋转卡片对部队直接的影响就是它的面朝方向，尤其是枪兵部队一定要把“矛头”直指敌方部队，这样才有最好的效果。另外旋转方向对一些有范围计策伤害的卡片也有比较重要的影响，可以用它来调整计策攻击范围的方向。





◆**LINK（リンク）**

所谓的LINK通俗点说就是多卡片的统一操作，用这种操作可以同时控制数个部队向同一目标进行攻击。用触笔划过想要控制的卡片，其中第一个接触的卡片周围发出绿色的光边，其它同被划过的卡片则是黄色的光边，被划到的卡片可以一次统一进行指挥。另外用这种方





蒋子龙	事实证明，上PGBAR比上闯家要难许多。
读者资料	男，18岁，河北邯郸朝阳路甲22号院1-5-7，056002





法还能够统一对若干卡片进行旋转操作。

◆一骑讨：

战场上两支部队接触后，就会随机出现“一骑讨”战斗，失败的一方无论此时剩余兵力是多少，都会被强制撤退。“一骑讨”中武力较高的武将会有优势，而优势是体现在“点格”时蓝色方块的长度上，也就是说武力越高的武将越容易点出比较高的评价。评价共分五种，从低到高分别为：失败、弱、强、激、无双。一共有五次机会，战斗后比较双方同一次“点格”的大小胜负，其中○为胜出，△打平，而×则意味着失败。依照五次的胜负总和决定最终“一骑讨”的结果，其中也会包括胜利、失败和打平三种可能。另外对于特技中有“勇猛”这一项的武将，在“一骑讨”中会有更大的优势，其体现在“点格”时会随机出现金色的方块，只要点上就会给予“无双”的评价。

◆兵法：

“兵法”为战斗中的必杀技，每场战斗只限使用一次。战场画面右下方蓝色的方格表现此次战役的“兵法”内容。选择任何一个武将后点击画面右下方蓝色圆形按键，便可发动兵法。兵法的种类非常之多，并且可以升级。取得的方法就是不断地进行游戏，战后会随机给予新的“兵法”和“宝玉”，“宝玉”可以给“兵法”进行升级。





●兵法分以下16种：

兵法名称	说明	获得条件
再起の法	撤退的武将复活时间缩短	默认拥有
正兵の法	我方所有武将武力+2	随机获得
增援の法	我方所有武将兵力回复（LV1时回复26%/Master等级时可回复35%）	使用枪兵40次以上
连环の法	敌方所有武将移动速度下降0.5倍	使用弓兵40次以上
神速の大攻势	我方骑兵部队武力+2移动速度提升2倍	使用骑兵部队300次以上
速军の法	我方所有武将移动速度提升1.5倍	使用骑兵40次以上
冲军の法	我方所有武将武力+4同时移动速度下降0.25倍	使用武力在8以上的将领120次以上
车轮の大攻势	我方枪兵部队武力+1并且可以向所有方向进行攻击	使用枪兵部队300次以上
远弓の的攻势	我方弓兵部队武力+3射程提升1.6倍	使弓兵部队300次以上
魏军の大攻势	我方所有魏军武将武力+3	使用骑兵部队100次以上
蜀军の大攻势	我方所有蜀军武将武力+3	使用枪兵部队100次以上
吴军の大攻势	我方所有吴军武将武力+3	使用弓兵部队100次以上
西凉军の大攻势	我方所有西凉军武将武力+3	使用武力在8以上的将领60次以上
袁绍军の大攻势	我方所有袁绍军武将武力+3	使用攻城兵部队20次以上
他势の大攻势	我方所有“其他军”武将武力+3	使用象兵部队20次以上
再建の法	我方部队铺设的“栅栏”重新建好，并且可以回复耐久度（LV1时回复耐久度3.4/Master等级时回复耐久度7）	使用拥有“防栅”特技的将领30次以上

※1使用部队的次数可以累积计算，例如“增援の法”中的获得条件是“使用枪兵40次以上”，假如一次战斗中使用了4支枪兵部队，那么只有这样打十场战役即可满足条件。但即使满足了获得兵法的条件也不是马上获得，而是在这个前提下战后随机获得。

※2兵法升级要用到战后所获得的“宝玉”，其中1到3级升级时需要1颗；4到6级升级时需要2颗；7级升级需要3颗；8级升级需要4颗；9级升级成Master等级则需要5颗。

◆兵法的外传：

想要获得“兵法的外传”，前提条件是将此兵法升级成为Master等级，此时在战后就会随机获得此兵法的外传。外传分“左传”和“右传”两种，各只能装备一个。当第一次获得外传时会强制装备上，当第二次再获得该兵法的“左传”或“右传”时，则会提示玩家是否更换，如果更换，则原来的“外传”消失，取而代之的是新获得的“外传”。每个兵法可获得的外传都不尽相同，自然附加的能力也有些许的差异。

外传名称	效果说明
士气	士气增加0.25
增援	兵力回复10%
速军	速度增加1.5倍
正兵	武力+1
再起	复活时间缩短6秒
远弓	弓兵部队武力+2、射程增加1.6倍
神速	骑兵部队武力+1、速度增加2倍
车轮	枪兵部队武力+1、可以向所有方向进行攻击
再建	栅栏耐久度回复2

兵法名称	可装备的“左传”	可装备的“右传”
再起の法	士气 增援 速军	士气 正兵 增援
正兵の法	士气 再起 速军	士气 再起 增援 正兵
增援の法	士气 再起 速军	士气 再起 正兵
连环の法	士气 速军 正兵	士气 增援 再建
神速の大攻势	士气 再起 速军 远弓	士气 再起 增援 车轮
速军の法	士气 再起 速军	士气 再起 增援 正兵
冲军の法	士气 再起 速军 再建	士气 再起 增援 正兵
车轮の大攻势	士气 再起 速军 远弓	士气 再起 增援 神速
远弓の的攻势	士气 再起 速军 车轮	士气 再起 增援 神速
魏军の大攻势	士气 再起 速军	士气 再起 增援 神速
蜀军の大攻势	士气 再起 速军 增援	士气 再起 增援
吴军の大攻势	士气 再起 速军	士气 再起 增援 再建
西凉军の大攻势	士气 再起 速军	士气 再起 增援 速军
袁绍军の大攻势	士气 再起 速军 正兵	士气 再起 增援
他势の大攻势	士气 再起 速军 正兵	士气 再起 增援
再建の法	士气 再起 速军	士气 再起 增援 正兵

关于武将

每名武将都有包括“兵种”“武力 智力”“计略”和“特技”五项性能，它们都被表现在卡片上面。关于武将能力的具体介绍请参考后文。



◆兵种：

骑兵

机动：★★★　　攻城：★

移动速度多较高，当向一个方向移动一段距离后就会进入“突击”状态，此时如果遇到敌方部队，就会对其进行“突击”，形成大伤害。

枪兵

机动：★☆　　攻城：★★

正面的攻击力极强，向一个方向移动一段距离后，突然改变方向可以形成“枪击”效果，给予敌方部队大伤害。

弓兵

机动：★★　　攻城：★☆

唯一可以进行远距离攻击的兵种，可以在栅栏后面己方毫不受损的情况下对敌方部队进行攻击，对敌方部队有很好的牵制作用。缺点是无法在移动中进行攻击。

步兵

机动：★☆　　攻城：★★

步兵并没有什么特点，唯一的好处就是没有可以克制它的其它兵种。当然，步兵对其它兵种也没有兵种相克的效果。

林晨	最近天气好冷啊，打游戏时手都冻僵了。
读者资料	男，16岁，福建福州仓山区上三路人民公园小区4.309，350007

攻城兵

机动：★　　攻城：★★★

对城池有着极高的攻击力，但是缺点也非常明显，移动速度过于缓慢。如何安全地移动到敌城脚下是个颇为费心思的事情。

象兵

机动：★★　　攻城：★★



作为特殊兵种的象兵，最大的优势就是在移动一定的距离后可以在部队周围形成斗气，一旦进入此状态任何部队都无法将其拦下，即使挡在面前也会被弹开。



◆兵法相克：

在游戏中，骑兵、枪兵和弓兵是最常见的三个兵种，它们三者之间也有一个循环相克的关系，具体说来就是：骑兵克弓兵、弓兵克枪兵、枪兵克骑兵。兵种相克对于玩家开战之前的部队部署以及战场上的临机应变都有着非常重要的影响，灵活利用可以在战场上取得先机。所以一定要牢牢记住。

◆武力 智力：

武力与智力两个数据是武将最基本的两项数值，其中武力自然是跟战斗有关，武力高的武将率领的部队无论是遭遇战还是阵地战中都有着异常明显的优势，但武力高的武将多半智力也不会太高。智力在战斗中也会起到相当重要的作用，智力高的将领多可以使用“计略”，



被“计略”攻击的敌方部队将领智力与施展的己方将领差值越大，则受到的伤害也就越大。另外一些拥有“伏兵”特技的将领在袭击敌方部队时，对方所受到的伤害也是看两者之间的智力差的，跟武力完全没有关系，甚至还会出现武力1的武将伏兵将对方“低智”的武10将领秒杀的情况发生。所以说，高智力的将领也是布阵中相当重要的一员。

◆计略：

“计略”不像“特技”，它是每名武将都会携带的一项能力，区别也只有好坏而已。使用“计略”还要看以下三个部分：首先要了解武将所持的“计略”内容，因为“计略”分很多种，我们下面会详细说明；此外还要看此时我军的士气，使用“计略”是要消耗一定格数的士气的，如果士气不够就无法发动；最后则是看“计略”施展的对象和范围，如果使用的对象是自己或是同伴单体，那么基本上在任何位置都可以发动。但如果是范围内的攻击或是辅助“计略”，则要看清楚地图雷达上的使用范围，一定要使被施展“计略”的对象在范围之内才可以。

◆“计略”主要分以下七种：



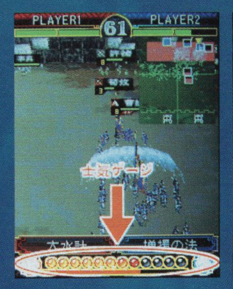
强化：这里主要指的是单体强化，例如UC夏侯渊的“神速战法”（一定时间内同时提升自身的武力和移动速度）。

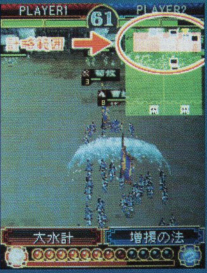
妨害：施展者多为智高的将领，而且多为范围计略，以限制敌方部队为目的。例如SR贾诩的“离间の计”（范围内敌方部队武力、智力和移动速度减半，如果对方只有一支部队的话效果减半）。

伤害（ダメージ）：同样只有智高将领才会使用的技能，可以在范围内直接对敌方部队进行伤害，施展者和被攻击者的智力差越大则伤害越大。这种技能多消耗的士气比较多，甚至还会有负面效果，例如SR周瑜的“最期の业炎”（范围内对敌方部队进行火属性伤害，施展完计略后自身撤退回城中）。

支援：对己方部队进行强化的计略，会施展此计略的武将消耗COST多较少（一般多为一个或一个半），其中复活为其中最有价值的一个计略，例如C糜夫人的“身代わり”（将己方城中的一支部队复活，使用后自身撤退回城中）。

号令：可以对范围内己方部队进行强化的计略，使用者多为三国时代的豪杰人物，自然消耗的COST点也都比较可观，例如SR刘备的“桃





园の誓い”（范围内己方部队武力上升，但是其中如果有一支部队撤退的话，其它几支拥有同样效果的部队也会撤退）。

舞蹈：使用者均为女性武将，一旦使用舞蹈则该名武将无法行动，除非撤退回城中，否则会一直保持舞蹈状态。其中比较有代表性的像SR貂蝉的“倾国の舞い”（可以直接对敌方城池进行伤害）。

其它：这里的计略比较杂，但多半属于俗称的“COUNTER计”或“反击计”，是高级者向的一种计略。多在对方使用攻击或强化计略时，给予吸收或还击，使用时玩家必须拥有清醒的头脑和敏捷的临场判断能力。其中比较有代表性的如SR郭嘉的“神算鬼谋”（范围内对方使用计略无效，并且将其消耗的士气吸收为己方使用）。

◆特技：

“特技”可以被视为部分武将所拥有的“被动技能”，少则一个，多则三个。这些特技在战斗中都拥有着非常重要的作用。一张贵重的卡片不仅仅要拥有高的武力和智力，既多又好的“特技”可以使卡片的实用价值成倍增加。

◆“特技”主要分以下七种：



伏兵：战斗开始后自动进入伏兵状态，在与玩家对战时对方看不到对方伏兵部队的位置。在伏兵状态下一旦与敌方部队相接触就会自动出现，敌方部队所受到的伤害受两者之间的智力差影响。除了与敌人部分接触时会解除伏兵状态外，在踏入伤害地形时、使用/中对方“计略”时和进入攻城范围内也会自动解除伏兵状态。对付伏兵比较好的办法就是用智力高的武将去“趟”出来。

复活：拥有这种特技的武将可以比其它武将更早地“复活”，从撤退状态变成可以战斗的状态。

勇猛：前面已经提过了，拥有这项特技的多为三国时代的猛将。特技的优势表现在单挑的时候能够出现金色的方格，只要点中就是“无双”的评价。

超复活：效果同复活，只是缩减时间的效果更加明显。

防栅：非常实用的一个特技，适合那些喜欢打“防守反击”的玩家。拥有“防栅”特技的武将在布阵时会自动在自己部队的前面设置一道“栅栏”。“栅栏”可以防御敌方部队七次的攻击，并且不受对方武力大小的影响。伏兵在接触到“栅栏”时，并不会对其造成伤害。



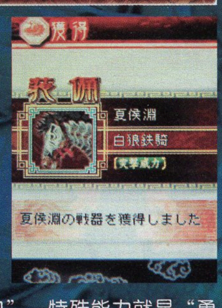


魅力：可以增加战役初始时己方士气的一项特技，按“拥有魅力的人数×0.5=初始士气”来计算的。拥有这些魅力的武将多为女性。

募兵：拥有此项特技武将所率领的部队，在停止状态下兵力就会不断回复，但无法高出上限值。其中弓兵在攻击时是无法进行回复的。

连计：高级者向的一个特技，只有在C郭皇后和UC司马懿在场时，并且配合其它拥有“连计”特技的武将才能出现计略范围。

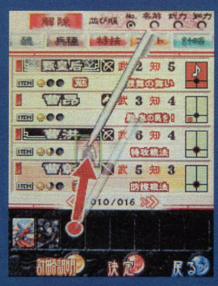
关于战器



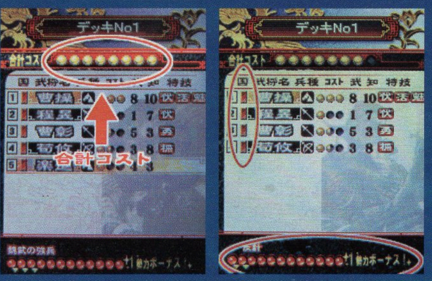
战后随机得到的道具，每样“战器”只对应一名武将。在同时拥有武将的卡片和“战器”后，“战器”会自动装备到卡片上。拥有“战器”的武将将获得附加的能力的提升，例如关羽的战器“青龙偃月刀”，特殊能力就是“勇猛效果”和“最大兵力”。

◆**战斗准备：**

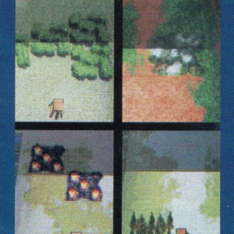
卡组（デッキ）：在组合卡组时，将受到总COST值的限制。每张武将卡片都拥有自己固定的COST值，越是能力突出的卡片其COST值自然也就越高。总COST值一共为8格，而武将所拥有的COST值最低为1格，最高为3格，具体如何搭配，还要看玩家手中的卡片阵容以及自己希望打出怎样的组合。另外，尽量选用同一势力的武将组成卡组可以增加士气的上限值（最高为12格），反之如果是不同势力的武将组合在一起，将会很大程度地影响士气的上限值。







部队配置：战斗前对己方的部队进行配置，其中自然包括“防栅”和“伏兵”部队的安置位置。在配置部队前要观察敌方武将的情报，尽可能地有针对性地排兵布阵。注意地形对部队的影响，在不同的地形下部队的推进速度是不同的，而像“火炎”“毒水”这样的特殊地形一旦踏上就会减少己方的兵力。





关于称号：游戏中称号被分为两个部分，其中前面的称号需要玩家不断地进行单机游戏才能提升；而后面的称号则更要玩家努力了，必须要在网络WIFI的对抗中获胜才能提升。为了获得最高的称号段位，各位努力吧！

游戏模式介绍

三国志英杰传：延续三国历史，自己亲手来书写经典的历史和战役，也是游戏传统的故事模式，只限单人游戏。

锻炼ノ章：利用自己的卡组来对CPU进行对抗，在这个模式中一共分“易”“普”“难”“激”四个难度。其中“易”和“普”是在游戏初期时就有的，将这两个难度完成后才会出现“难”模式，“激”同理则是要在完成“难”模式后才能出现。其中“激”模式的难度最大，要连续战胜10支CPU率领的豪华军团。甚至从第八战开始，对方就不再受8格COST的限制，第十战时甚至会碰到对方8张SR卡同时出阵的BT军团。

通信ノ章：在这里可以与附近的朋友或WIFI上的玩家进行激烈的卡片对战，具体设置和对战方法详见本期的“WIFI天下”栏目。

军议：在这里可以对君主进行设定更改以及查看自己卡片和战器的收集情况，尤其卡组的编成也要在这里完成。

チュートリアル：战术解说，在这里可以对游戏的规律以及各种设定有一个详细的了解。





魏传

第一战	
时间	190年
战役名	反董卓军、结成
胜利条件	80C以内取得胜利(C=COUNT的缩写,为游戏中的时间单位,下同）
自军编制	
UC曹操（骑兵）	R袁绍（骑兵）
UC曹洪（弓兵）	UC张合（枪兵）
剩余COST：2格	
战役要点：敌方的贾诩会使用伏兵，最好先用智高的武将将其引出。	

第二战	
时间	196年
战役名	献帝を保护
胜利条件	50C以内击破李傕&郭汜部队
自军编制	
UC曹操（骑兵）	UC夏侯敦（骑兵）
UC夏侯渊（骑兵）	
剩余COST：2格	
战役要点：利用多骑兵的特点快速击破李傕&郭汜的部队。	

第三战	
时间	198年
战役名	下邳の战い
胜利条件	50C以内击破吕布部队
自军编制	
UC曹操（骑兵）	UC夏侯敦（骑兵）
UC刘备（枪兵）	UC张飞（枪兵）
剩余COST：无	
战役要点：刘备与张飞的枪兵是击破率领骑兵部队吕布的关键。	

第四战	
时间	200年
战役名	白马の战い
胜利条件	30C内全灭袁绍军
自军编制	
UC曹操（骑兵）	SR关羽（骑兵）
SR张辽（骑兵）	C荀攸（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：时间比较紧,敌方共有五支部队,尽可能的一次歼灭,不给对手回城回复的机会。	

第五战	
时间	200年
战役名	官渡の战い
胜利条件	60C以内取胜
自军编制	
UC曹操（骑兵）	UC夏侯渊（骑兵）
UC许褚（弓兵）	UC程昱（枪兵）
UC曹洪（弓兵）	
剩余COST：无	
战役要点:己方优势较明显,采取强攻战术即可。	

第六战	
时间	201年
战役名	仓亭の战い
胜利条件	60C以内取胜
自军编制	
UC曹操（骑兵）	SR张辽（骑兵）
UC郭嘉（骑兵）	UC程昱（枪兵）
UC于禁（骑兵）	
剩余COST：无	
战役要点：敌方部队较多，并且有三个枪兵,己方多骑兵,不宜猛冲。可以尝试打防守反击。	

第七战	
时间	201年
战役名	关羽、归る
胜利条件	50C以内击破关羽部队
自军编制	
UC夏侯敦（骑兵）	R张合（枪兵）
UC曹洪（弓兵）	
剩余COST：2格	
战役要点：集中兵力攻击关羽部队。	

第八战	
时间	208年
战役名	长坂の战い
胜利条件	50C以内击破赵云部队
自军编制	
SR曹操（骑兵）	R张合（枪兵）
UC曹仁（骑兵）	UC曹洪（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：赵云部队会主动攻击我方城池，可以趁机围剿。	

第九战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（一）
胜利条件	40C内不被全灭
自军编制	
SR曹操（骑兵）	R徐晃（骑兵）
剩余COST：3格	
战役要点：挑选拥有“防栅”特技的武将以防守为主，撑40C并不太困难。	

第十战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（二）
胜利条件	50C内不被全灭
自军编制	
SR曹操（骑兵）	R徐晃（骑兵）
UC许褚（弓兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：较简单,完全可以守住敌方的进攻。	

张宇翔	这年头……喜欢掌机的MM怎么就这么难找啊！
读者资料	男，17岁，浙江杭州

第十一战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（三）
胜利条件	50C内不被全灭
自军编制	
SR曹操（骑兵）	R徐晃（骑兵）
UC许楮（弓兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：时间较充裕，没有难度。	

第十二战	
时间	213年
战役名	马超を破る
胜利条件	30C内击破马超部队
自军编制	
SR曹操（骑兵）	SR贾诩（骑兵）
R乐进（骑兵）	C杨阜（骑兵）
剩余COST：2格	
战役要点：对方全部为骑兵部队，所以一定要使己方再派一名实力较强的枪兵部队，最好是高智可用伏兵的将领。	

第十三战	
时间	215年
战役名	逍遥津の战い
胜利条件	30C内击破孙权部队
自军编制	
SSR张辽（骑兵）	UC乐进（骑兵）
C李典（弓兵）	C满宠（枪兵）
剩余COST：无	
战役要点：面对敌方多弓兵的特点，张辽与乐进两个强骑兵有兵种上的优势，用突击可以瞬间歼灭孙权部队。因为本战役的时限比较短，所以要抓紧时间。	

第十四战	
时间	221年
战役名	甄皇后、死す
胜利条件	60C内击破郭皇后部队
自军编制	
UC甄皇后（弓兵）	
剩余COST：无	
战役要点：一骑讨战役，也可以称作是“两个女人之间的战斗”……虽然甄皇后部队为弓兵，而对手郭皇后对克制自己的骑兵部队，但双方武力都不高，只要在战役开始阶段多利用弓兵的远距离攻击优势多消耗掉对方一定的兵力，击破敌军还是非常轻松的。	

第十五战	
时间	221年
战役名	街亭の战い
胜利条件	60C内击破蜀军部队
自军编制	
R司马懿（骑兵）	R张合（枪兵）
剩余COST：4格	
战役要点：剩余的COST格数较多，可以搭配其他强力武将快速歼灭对手。	

第十六战	
时间	234年
战役名	五丈原の会战
胜利条件	40C内击破蜀军部队
自军编制	
R司马懿（骑兵）	SR张春华（弓兵）
C满宠（枪兵）	
剩余COST：3格半	
战役要点：敌方部队较强，对攻起来会比较吃亏。利用对方多枪兵的特点可以派遣强弓兵在栅栏后射杀。把握机会派一名骑兵去偷袭敌城。	

蜀传

第一战	
时间	184年
战役名	幽州、举兵
胜利条件	80C内取胜
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC关羽（枪兵）
UC张飞（枪兵）	C简雍（枪兵）
剩余COST：1格	
战役要点：初战难道并不高，我方的劣势就在于兵种过于单一，可以再配一支弓兵部队。	

第二战	
时间	190年
战役名	汜水关の战い
胜利条件	30C内击破华雄部队
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC关羽（枪兵）
UC张飞（枪兵）	
剩余COST：2格	
战役要点：华雄为骑兵部队，我军有强力的枪兵，可以很轻松地将其击破。注意时间，本战役只有30C的时限。	

李龙	愿结交更多的掌机爱好者。
读者资料	男，18岁，兰州安宁区交大附中高三理1班，730070

第三战	
时间	190年
战役名	虎牢关の战い
胜利条件	50C内击破吕布部队
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC关羽（枪兵）
UC张飞（枪兵）	C简雍（枪兵）
剩余COST：1格	
战役要点：吕布为骑兵部队，我军有强力的枪兵，只要集中兵力攻击吕布部队，可以很轻松地将其击破。	

第四战	
时间	198年
战役名	下邳の战い
胜利条件	60C内击破吕布部队
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC关羽（枪兵）
UC张飞（枪兵）	C简雍（枪兵）
剩余COST：无	
战役要点：敌方三支全部为骑兵部队，完全发挥不出突击的威力，只要我方阵容不乱即可轻松获胜。战役初期时可以以防守为主，静等敌军来攻。	

第五战	
时间	200年
战役名	关羽、千里行
胜利条件	50C内不被全灭
自军编制	
UC关羽（枪兵）	UC甘皇后（弓兵）
UC周仓（枪兵）	C廖化（骑兵）
剩余COST：2格	
战役要点：敌方只有夏侯敦一员猛将，又是被我方克制的骑兵部队，可以再派一名智高有埋伏特技的枪兵部队，取胜完全没有问题。	

第六战	
时间	208年
战役名	长坂の战い
胜利条件	60C内不被全灭
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC张飞　　（枪兵）
剩余COST：4格半	
战役要点：敌方部队都是猛将，还是打防守反击战术比较稳妥一些，可以多设栅栏和弓兵，以拖延敌方部队推进的速度，找机会可以偷袭对方城池。	

第七战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（一）
胜利条件	60秒内全灭魏军部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	SR赵云（骑兵）
UC糜竺（骑兵）	C简雍（枪兵）
C孙乾（枪兵）	C伊籍（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：此战我方优势比较大，可以采取强攻的战术。	

第八战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（二）
胜利条件	50秒内全灭魏军部队
自军编制	
UC刘备（枪兵）	UC张飞（枪兵）
C夏侯月姬（枪兵）	SR庞统（枪兵）
C刘封（骑兵）	
剩余COST：无	
战役要点：此战我方优势比较大，可以采取强攻的战术。	

第九战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い（三）
胜利条件	40秒内全灭魏军部队
自军编制	
UC关羽（枪兵）	UC周仓（枪兵）
C廖化（骑兵）	C关平（枪兵）
UC陈到（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：我方的有关羽这样的强枪兵部队，战斗依然比较简单，唯一要注意的就是时限被缩短了。	

第十战	
时间	214年
战役名	益州、侵攻（一）
胜利条件	50C内战胜敌人
自军编制	
R刘备（枪兵）	C简雍（枪兵）
R庞统（枪兵）	UC黄忠（骑兵）
R魏延（骑兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：优势较明显，50C的时限也比较宽松，可以轻易获胜。	

第十一战	
时间	214年
战役名	益州、侵攻（二）
胜利条件	30C内击破张任部队
自军编制	
R刘备（枪兵）	UC诸葛亮（枪兵）
UC黄忠（骑兵）	R魏延（骑兵）
UC法正（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：这一战的难度稍高，只有30C的时限显得有些紧张，要尽快找到张任部队将其歼灭。己方只有魏延和黄忠两支骑兵部队，可以让他们来突击张任部队。	

第十二战	
时间	214年
战役名	益州、侵攻（三）
胜利条件	20C内击破马超部队
自军编制	
UC张飞（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：因为马超为骑兵部队，张飞的枪兵部队有明显的优势。一旦出现"一骑讨"千万要小心，否则失败的话就等于战役失败。	

第十三战	
时间	219年
战役名	关羽、死す
胜利条件	50C内不被全灭
自军编制	
UC关羽（枪兵）　C关平（枪兵）	
剩余COST：4格	
战役要点：吴军的弓兵大军对我方的枪兵部队有很大的威胁，可以利用4格位置多上一些骑兵以阻挡弓兵的进攻。	

第十四战	
时间	225年
战役名	诸葛亮、南征（一）
胜利条件	50C内击破孟获部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	UC马岱　（骑兵）
C王平（枪兵）	R魏延（骑兵）
剩余COST：2格	
战役要点：对方部队多为象兵，没有克制其的兵种，又可以强行撞开挡在前面的部队，是一种比较厉害的兵种。但并不用慌张，只要集中兵力打败孟获即可。	

第十五战	
时间	225年
战役名	诸葛亮、南征（二）
胜利条件	40C内击破孟获部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	R魏延（骑兵）
R赵云（枪兵）	
剩余COST：2格半	
战役要点：同样要在时限内击破孟获部队，时间稍紧，集中兵力一举歼灭。	

第十六战	
时间	225年
战役名	诸葛亮、南征（三）
胜利条件	30C内击破孟获部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	
剩余COST：6格半	
战役要点：只有30C的时限，时间紧迫，建议多配速度快的骑兵部队快速找到孟获部队将其击破。	

第十七战	
时间	227年
战役名	街亭の战い（一）
胜利条件	50C内将敌方部队全部消灭
自军编制	
R赵云（枪兵）	
剩余COST：6格	
战役要点：敌方虽然部队较多，但其中有五支部队都是"一般兵"所以完全不用畏惧。可以轻松获胜。	

第十八战	
时间	227年
战役名	街亭の战い（二）
胜利条件	30C内击破姜维部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	
剩余COST：6格半	
战役要点：因为姜维为枪兵部队，用速度较慢的弓兵去追打他的部队效果并不太好，还是集中兵力突破战术更加奏效一些。	

第十九战	
时间	227年
战役名	街亭の战い（三）
胜利条件	60C内不被全灭

自军编制	
UC马谡（弓兵）	R魏延（骑兵）
C王平（枪兵）	
剩余COST：3格	
战役要点：蜀军耻辱的一战，敌方的部队十分地强大，以防守为主吧。多用栅栏和弓兵可以减缓敌方部队推进的速度。	

第二十战	
时间	234年
战役名	五丈原の会战
胜利条件	50C内战胜敌方部队
自军编制	
SR诸葛亮（枪兵）	R姜维（枪兵）
R魏延（骑兵）	
剩余COST：3格	
战役要点：敌方部队的数量非常之多，依然还要稳扎稳打，以防守为主。趁对方防守空虚的时候去偷袭。	

吴传

第一战	
时间	190年
战役名	汜水关の战い
胜利条件	80C内战胜董卓部队
自军编制	
SR孙坚（枪兵）	UC程普（弓兵）
C祖茂（骑兵）	C朱治（弓兵）
剩余COST：1格半	
战役要点：作为吴传的第一战，难度较低可以轻松取胜。不用理会敌方部队，直接攻打对方城池即可。	

第二战	
时间	190年
战役名	反董卓军、崩坏
胜利条件	40C内不被全灭
自军编制	
SR孙坚（枪兵）	UC程普（弓兵）
UC黄盖（枪兵）	C朱治（弓兵）
剩余COST：1格半	
战役要点：依然没难度，可以以进攻为主。	

第三战	
时间	191年
战役名	荆州攻略
胜利条件	60C内战胜江夏军部队
自军编制	
SR孙坚（枪兵）	UC程普（弓兵）
R孙策（枪兵）	C朱治（弓兵）
剩余COST：1格	
战役要点：鉴于对方战役初期会主动进攻，完全可以以逸待劳，利用弓兵和栅栏的优势消耗对方的兵力。	

第四战	
时间	194年
战役名	扬州、攻略 その一
胜利条件	50C内战胜扬州军部队
自军编制	
UC孙策（枪兵）	UC周瑜（弓兵）
UC黄盖（枪兵）	C朱治（弓兵）
UC程普（弓兵）	
剩余COST：无	
战役要点：对方部队除了太史慈一员猛将外，都是一般兵，所以没什么可畏惧的，很轻松就可获胜。	

第五战	
时间	194年
战役名	扬州、攻略 その二
胜利条件	30C内击破太史慈部队
自军编制	
UC孙策（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：又是一场“单挑”的战役，因为我方孙策的兵种被对方克制，再加上枪兵的行动速度太慢，不要贸然出击。最好用“一骑讨”来解决战斗。	

第六战	
时间	197年
战役名	淮南侵攻
胜利条件	40C内全灭敌方部队
自军编制	
UC孙策（枪兵）	UC周瑜（弓兵）
UC黄盖（枪兵）	C朱治（弓兵）
UC程普（弓兵）	
剩余COST：无	
战役要点：敌方部队在兵力不足的时候会回城回复，尽量一次将其彻底消灭。	

第七战	
时间	200年
战役名	于吉仙人现る
胜利条件	30C内击破于吉部队

自军编制	
SR孙策（骑兵）	UC周瑜（弓兵）
C朱治（弓兵）	UC小乔（剑兵）
UC孙权（弓兵）	
剩余COST：无	
战役要点：SR孙策的骑兵部队不是吃素的，正好可以利用兵种相克来把于吉的弓兵部队彻底踏平。	

第八战	
时间	208年
战役名	黄祖军、讨伐
胜利条件	20C内击破黄祖部队
自军编制	
UC孙权（弓兵）	C朱治（弓兵）
UC太史慈（弓兵）	UC凌统（枪兵）
C周泰（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：本关最大的难点还是在时间上，只有20C的时限，而且又没有速度快的骑兵部队，只能集中兵力硬攻黄祖部队。	

第九战	
时间	208年
战役名	赤壁の战い
胜利条件	50C内战胜敌方部队
自军编制	
SR周瑜（弓兵）	R诸葛亮（弓兵）
剩余COST：3格半	
战役要点：敌方部队数量多而强，不太好过的一场战役。针对对方拥有曹操和徐晃两大骑兵，应该设置栅栏+枪兵的组合，只要能挡住对方的第一轮攻势就容易多了。	

第十战	
时间	215年
战役名	逍遥津の战い
胜利条件	50C内不被全灭
自军编制	
R孙权（弓兵）	UC凌统（骑兵）
UC甘宁（弓兵）	C陈武（枪兵）
C潘璋（枪兵）	
剩余COST：无	
战役要点：敌人较强，但还没有到无法还手的地步，撑50C并不是问题。鉴于己方部队多弓兵和枪兵，所以不要贸然出击，依然还要以防守为主。趁对方城池空虚时可以派速度快的骑兵部队去偷袭。	

第十一战	
时间	217年
战役名	濡须口の战い
胜利条件	60C内不被全灭
自军编制	
R孙权（弓兵）	UC凌统（骑兵）
剩余COST：5格	
战役要点：针对敌方全骑兵部队的阵容，多派枪兵部队可以起到很好的效果。	

第十二战	
时间	219年
战役名	麦城の战い
胜利条件	30C内击破关羽部队
自军编制	
SR吕蒙（弓兵）	R陆逊（枪兵）
R周泰（枪兵）	UC韩当（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：虽然时限较短，但初期也应以防守为主，用远距离攻击的弓兵耗掉对方一定的兵力后再集体冲击关羽部队。	

第十三战	
时间	222年
战役名	刘备を破る
胜利条件	50C内击破蜀军部队
自军编制	
R陆逊（枪兵）	R孙权（弓兵）
UC徐盛（弓兵）	C丁奉（弓兵）
剩余COST：1格	
战役要点：以弓兵为主的吴军还要以防守为主，弓兵放在栅栏后面，枪兵顶在前面，这样很快就可以消耗掉对方的大部分兵力。最后再进行一次突击。	

第十四战	
时间	224年
战役名	曹丕、吴攻め
胜利条件	60C内不被全灭
自军编制	
R孙权（弓兵）	R陆逊（枪兵）
UC徐盛（弓兵）	
剩余COST：2格半	
战役要点：以枪兵和弓兵为主，可以配上一个有加速的骑兵，除了骑兵用来偷袭对方城池外，其余部队全部在己方城池处防守。只要不出大的失误赢下60C还是能够坚持下来的。	

他传

第一战	
时间	184年
战役名	黄巾の乱
胜利条件	70C以内全灭敌方部队
自军编制	
SR张角（步兵）	C张宝（步兵）
C张梁（步兵）	C周仓（枪兵）
C裴元绍（骑兵）	
剩余COST：3格	
战役要点：以部队数多的优势集中攻击敌方一支部队，步兵兵种好处就在于没有被克制的兵种，尤其在以多敌一的时候较有优势。	

第二战	
时间	185年
战役名	西凉で反乱起きる
胜利条件	60C不被全灭
自军编制	
R董卓（骑兵）	C李傕&郭汜（弓兵）
UC李儒（弓兵）	R华雄（骑兵）
C牛辅（骑兵）	
剩余COST：无	
战役要点：我方部队的优势较明显，生存60C并不是一件困难事情。首轮对抗下来如果占优势的话，可以派骑兵部队去攻击敌方的城池，直接取得战役的胜利。	

第三战	
时间	190年
战役名	汜水关の战い
胜利条件	50C内击破孙坚部队
自军编制	
R华雄（骑兵）	C李傕&郭汜（弓兵）
UC徐荣（骑兵）	R贾诩（骑兵）
C张绣（骑兵）	
剩余COST：无	
战役要点：作战开始后孙坚部队就会开始向地图右上方移动,对方为枪兵部队移动速度较慢,虽然会克制我方的骑兵部队，但只要用多支骑兵部队从不同方向突击可以很快攻陷。己方城池前要留人，以防止被敌方偷袭。	

第四战	
时间	190年
战役名	虎牢关の战い
胜利条件	50C不被全灭
自军编制	
SR吕布（骑兵）	R张辽（骑兵）
UC高顺（骑兵）	C魏续（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：蜀军三支部队均为克制我军骑兵部队的枪兵，所以尽量要避免单独行动，更不要冲到敌方部队中强突，那样只能使己方陷入非常被动的境地。尽可能的逐一击破。	

第五战	
时间	191年
战役名	磐河の战い
胜利条件	50C不被全灭
自军编制	
R袁绍（骑兵）	UC淳于琼（枪兵）
UC麹义（枪兵）	UC张合（枪兵）
R田丰（步兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：己方在兵种和部队数上都没有优势，利用最后1格COST再派上一名拥有“防栅”特技的弓兵部队，只要在首轮防守时取得先机后面的战斗就会轻松很多。	

第六战	
时间	192年
战役名	董卓、死す
胜利条件	40C内击破董卓部队
自军编制	
R吕布（弓兵）	R张辽（骑兵）
UC高顺（骑兵）	C貂蝉（弓兵）
剩余COST：无	
战役要点：把两只骑兵部队顶在前面，让高武的弓兵吕布在后排进行远程攻击。因为董卓部队一开始就会冲过来，所以击破其部队还是很轻松的。	

第七战	
时间	196年
战役名	献帝、逃亡す
胜利条件	40C内不被全灭
自军编制	
R献帝（步兵）	UC曹操（骑兵）
R郭嘉（骑兵）	UC曹仁（骑兵）
UC曹洪（弓兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：对方仅有一名武将其他均为一般兵，反观己方几乎全是大将。毫无难度的一战，可以轻松取胜。	

第八战	
时间	197年
战役名	成王朝兴亡す
胜利条件	60C内不被全灭
自军编制	
UC袁术（弓兵）	UC纪灵（骑兵）
UC张勋（骑兵）	UC於夫罗（骑兵）
UC淳于琼（枪兵）	
剩余COST：1格半	
战役要点：我方初始的五支部队中有四支拥有“募兵”的特技，虽然在战斗力上处于弱势，但坚持60C应该不是问题。	

第九战	
时间	198年
战役名	下邳の战い
胜利条件	60C内不被全灭
自军编制	
SR吕布（骑兵）	UC陈宫（弓兵）
剩余COST：3格半	
战役要点：初始战斗力我方处于明显的弱势，可以利用3格半的COST再派一些防守比较强的武将上阵，战术还要以防守反击为主。	

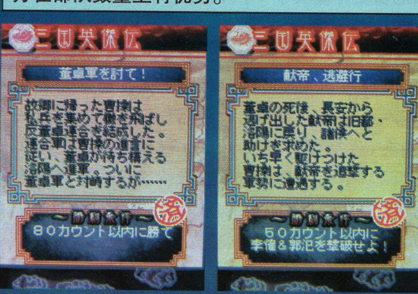
第十战	
时间	212年
战役名	马腾死す
胜利条件	70C内不被全灭
自军编制	
UC马腾（骑兵）	UC马岱（骑兵）
C马铁&马休（骑兵）	
剩余COST：4格	
战役要点：对方只有三支部队，并且实力和兵种都很普通，获胜应该并不是很困难的事。	

第十一战	
时间	213年
战役名	马超、举兵
胜利条件	40C内击破魏军部队
自军编制	
R马超（骑兵）	C庞德（骑兵）
UC韩遂（骑兵）	UC马岱（骑兵）
C马玩（骑兵）	
剩余COST：无	
战役要点：时间稍紧，必须尽快进攻。不过我方部队都是在移动速度上有优势的骑兵部队，对方又没有克制我方的枪兵部队，只要抓紧时间积极进攻，取胜还是很轻松的。	

第十二战	
时间	225年
战役名	孟获、南蛮王となる(一)
胜利条件	50C内击破敌方部队
自军编制	
SR孟获(象兵)	R祝融(象兵)
UC忙牙长(象兵)	C带来洞主(象兵)
剩余COST：无	
战役要点：象兵部队的优势还是比较明显的，可以集体对敌方城池进行强攻，但要小心敌方的伏兵。	

第十三战	
时间	225年
战役名	孟获、南蛮王となる(二)
胜利条件	40C内击破敌方部队
自军编制	
SR孟获（象兵）	C孟优（象兵）
UC忙牙长（象兵）	C带来洞主（象兵）
C金环三结（象兵）	
剩余COST：无	
战役要点：优势依然较明显，可以选择集体突击敌方城池。	

第十四战	
时间	225年
战役名	孟获、南蛮王となる(三)
胜利条件	20C内击破朵思大王部队
自军编制	
SR孟获（象兵）	UC忙牙长（象兵）
C金环三结（象兵）	C阿会喃（骑兵）
C董荼那（弓兵）	
剩余COST：1格	
战役要点：20C的时限是本战的最大障碍,一定要尽快找出朵思大王的部队,然后围攻歼灭。我方在部队数量上有优势。	



▲“三国志英杰传”作为DS版全新追加的模式，再现了三国历史的战乱纷争，每一章都有比较详细的背景介绍，是个颇值得一玩的单机游戏模式。

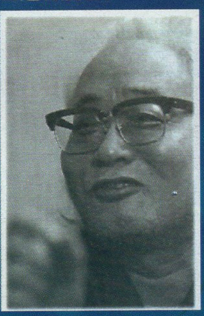
梁登峰	躲着大人打游戏六载，如今上大学之后终于有了出头之日。唉！
读者资料	男，20，浙江省舟山市定海区凉子墩新村34幢75号601室，316000

关于游戏中卡片的画师

《三国志大战》系列之所以会在街机上取得巨大的成功,除了游戏本身超一流的素质外，其精美的卡片设计也是游戏相当大的一个卖点。尤其像横山光辉、金子一马、山原义人这样极为名气的画师为游戏所绘制的精美插画，使得许多稀有卡片兼具实用卡和收藏价值。而实际上，游戏所出现的卡片插画作者远远不止这些，还有许多我们所熟知或是完全陌生的画师,他们笔下精美个性的三国人物插画也为游戏增添一道独特的风景线!

◆横山光辉:

原名横山光照,1934年6月18日出生于日本神户市。年轻时曾经做过银行职员工作,后来到东京发展,并成为一名职业的漫画作家。1956年开始在杂志《少年》上连载漫画《铁人28号》，因为作品的大受欢迎,使得他本人成为日本战后复兴时期孩子们的偶像。其后来创作的代表作品《三国志》更是一部被国人所熟知的经典三国题材漫画。





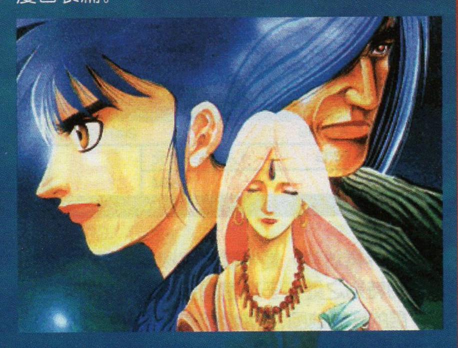
1997年横山先生曾经接受过心脏和肺癌手术,其后也继续进行漫画创作。2001年不幸骨折后，横山先生一直在自己住宅疗养。2004年4月15日，横山先生在卧室中因为烟头着火不幸发生了火灾，在火灾中横山先生被严重烧伤，后来抢救无效于16个小时后不幸逝世，享年69岁。

◆山原义人:

英文名为Yamahara Yoshito，巨蟹座，1963年6月24日出生于日本的冲绳县。1997年其创作的三国题材幻想漫画《龙狼传》曾获得“第21届讲谈社漫画赏”。

山原义人在1992年获月刊《少年MAGAZINE》的“作品挑战大赏”，翌年开始在该杂志上连载长篇作品《龙狼传》。至今，这部作品仍在月刊《少年MAGAZINE》上连载。1997年《龙狼传》获第21届讲谈社漫画赏。

《龙狼传》虽然是一部三国题材的漫画作品，但主角天地志狼却是一位普通的中学生，在毕业旅行的途中，与青梅竹马的泉真澄莫名其妙地超越时空，来到了中国战火不断的三国时代！这是巧合，还是上天刻意安排？熟知三国史的志狼，会对历史产生甚么影响？《龙狼传》集历史、武斗、幻想等元素于一身，天马行空，引人入胜，刺激精彩，诚为不可多得的漫画长篇。



◆以下为笔者整理的参与卡片插画制作的画师名单（部分）:

横山光辉、牧野卓、梦路キリコ、山本章史、RARE ENGINE、F.S、原友和、广濑总士、安野モヨコ、清宫敦嗣、Wolfina、那知上阳子、小川雅史、ファントム、トニ—たけぎき、masaki、金田荣路、あきまん、风间雷太、真船一雄、真岛ヒロ、三好载克、小室和生、河崎淳、TOHRU、小川悦司、杉浦善夫、川原正敏、司淳、狮子猿、绘乐ナオキ、仙田聪、宫泽由佳、原友和、陆原一树、冈田芽武、山田芳裕、池田宗隆、藤谷、黑数裕也、骑崎サブゼロ、川濑圭一、YOOTH、高松俊行、きくち正太、中村博文、的场健、山原义人、深泽准、伊藤サトシ、田口博之、山本章史、金子一马、小城崇志、吉田ちひろ、okome、漆原友纪、八神ひろき、音乐ナスか、饭田岳士、青木梨惠、平本アキラ、一德、岩明均、玲衣、户桥ことみ、唯登诗树、饭田牧子、藤田香、士贵智志、岛本和彦、中田爱澄、曾田正人、コタニ:トモユキ、原友和……

文、责/岚枫

世界樹の迷宮

NDS	ATLUS	2007.01.18
	RPG	1人/5229日元
世界树迷宫		128M

文、责/暗凌

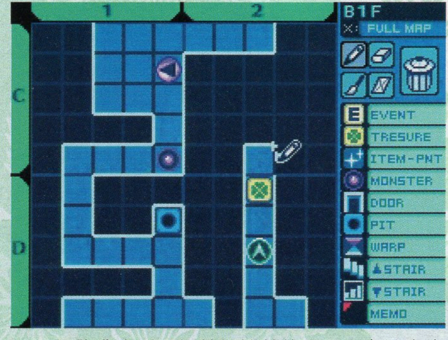
《世界树迷宫》是一款迷宫探索类的RPG游戏，它的特别之处在于玩家需要用触屏记录下迷宫每一层的详细地图,人物的培养非常多样化，因此本作的游戏性是很高的,很适合花长时间来玩。

迷宫探索

探索世界树迷宫中隐藏的秘密就是玩家们的目的，在迷宫中探索时采用第一人称视点的方式移动，每走一步即为一回合，玩家移动的同时敌人也在迷宫中移动，并且玩家在战斗中每经过一回合，迷宫中的其它敌人会继续移动。游戏中有时间概念，在迷宫中走30步后时间经过一个小时，白天从AM5到PM6一共13个小时，夜晚从PM6到AM5一共11个小时。

世界树迷宫共有30层，分别用B1F、B2F等来表示，每深入一层敌人的能力就相应增强，当人物等级约为层数的3倍时，能安全通过该层，否则很有可能被打得小队全灭。30层迷宫一共分为6个大阶层，分别是翠绿树海、原始大密林、千年苍树海、遗都新宿、真朱之窟，每个阶层的风貌都完全不同。玩家能利用迷宫中的树海之磁轴往返于小镇和大阶层的起始层之间。

玩家需要在迷宫中一边探索一边记录下详细地图，可使用的地图标记有事件、宝藏、采集点、怪物、门、凹坑、传送点、上楼楼梯和下楼楼梯，还能对每个地图标记加以注释。迷宫地图纵向分为A到F的六个区域，横向分为1到7的七个区域，每个区域为5X5格的一个正方形，本文使用A-1的方式来表述指定区域。



打败敌人后可能获得掉落的物品，在迷宫中特定的采集点能获得采集物品。采集技能分为挖掘、采伐和采取三种，分别对应矿物、木材和花草，出售采集物品是游戏中的金钱来源之一。但是玩家只能携带60个物品，其中包括迷宫地图和购买的各种药品，超过60个之后就需要扔掉多余的了，勤回小镇清理携带的物品是不错的选择。

从B2F开始出现地图上以紫色圆圈表示的FOE,箭头指示其面对方向，那是特别强大的敌人,最好绕开前进，一旦被发现后FOE的图标会变成红色，并紧追过来。FOE分为原地不动的和到处走动的类型，还有突然出现的和会传送的类型，FOE被打败后过一段时间会复活。除了各阶层的

黑色FOE的BOSS之外，遭遇其它的FOE都能在战斗中成功逃跑。

战斗系统

本作采用了回合制战斗系统，战斗画面上只出现敌人的样子，战斗指令为ATTACK、DEFENCE、SKILL、ITEM、BOOST、ESCAPE，只有学会了战斗技能才能使用SKILL指令，BOOST槽满后可以发动使用BOOST，效果是战斗力大大提升，例如攻击伤害显著提高、回复生命值显著提高等等，还有可能解除低等级的负面状态。游戏中的负面状态包括死、石化、睡眠、麻痹、混乱、恐惧、中毒、盲目、诅咒、头封、手封、足封，其中诅咒状态最令人头痛，被诅咒后如果攻击敌人，自身会受到敌人承受伤害的一半，封印类技能限制了各种技能的使用，也是比较麻烦的。游戏中的武器分为剑、杖、斧、鞭、刀、弓六种，不同的职业能使用不同的武器，强力的武器是战斗胜利的重要因素之一。战斗胜利后的经验值是参加战斗的人物平均分配的，死去的队友无法获得经验值，也就是说怪物的经验值固定，参加战斗的人越少则人均获得经验值越多。

一些小技巧

1、新建人物能获得3个技能点，以后每升一级获得1个技能点，人物等级上限是70级，一共能获得72个技能点。

2、建立人物时的顺序在人物列表中无法变更，为了方便队伍编成，在建立人物前先想好顺序。

3、查看物品列表时按十字键的左右可以翻过一页。

4、在商店出售物品时，按Y键将把同一类物品一起售出。

5、选择未学会的技能可以看到学习条件。

6、战斗中按住A键可以加快战斗速度。

7、按住L+R+SELECT+START可以重启游戏，便于读取进度。

8、在旅店休息时的收费数量为人物等级总和乘以2。

9、要常备アリアドネの丝和变位磁石。

10、队伍末尾的人物行动无法取消，所以将医者放在队尾是很危险的。

11、迷宫中很多地方都有秘道，注意调查墙壁，有些秘道要从另一边穿行之后才能双向穿行，还有一些秘道是单向的。

12、从迷宫中脱离后BOOST值归0。

13、辅助状态只能同时保持三种，超过之后将覆盖之前的，战斗中按Y键可以查看人物当前拥有的辅助状态。



14、战后手当和ホーリーギフト有累计效果，例如队伍中有两个ホーリーギフトLv10的队友时，取得经验值为130%×130%。

15、BOSS不会在你进入下一阶层之前复活。

16、拥有采集技能的队友死亡时仍然可以进行采集 。

17、游戏中存档时也会保存乱数。交任务时如果同时交付物品和得到物品，会先得到物品，因此不要在物品满60个时去交任务，否则需要扔掉一些才行。

18、在商店购买消费物品和稀有装备时，如果库存材料不够，会出现物品售罄的现象。

19、背对FOE进入战斗后再选择逃跑，逃跑成功后将处于FOE的另一侧。

20、人物达到30级之后可以选择引退或休养，引退后新建的人物将获得的额外的技能点，额外获得的技能点数为引退人物等级的十位数减去1。引退后新建人物的初始数值不变，一旦参与战斗后会获得提高，休养的人物等级降低10级，技能点重新分配。

简明流程

世界树迷宫，是位于艾特利亚小镇的巨大的地底迷宫，由于这个发现，艾特利亚这个名字迅速在冒险者中广为流传，来自各地的冒险者在这里聚集。世界树迷宫中有各种不知名的植物，还有许多罕见的野兽徘徊，甚至有莫大的宝藏在其中沉眠。无论是为了财富、名声、权力，还是为了永无止境的冒险心，冒险者们都已将生死置之度外，忘我地投入到树海中去。你也将成为冒险者中的一员，开始进入茫茫树海不断探索。

王鑫	为了以后玩好，现在只能学好。
读者资料	男，18岁，河北张家口五一路军14号工行家属楼，075000

在冒险之前首先要有自己的冒险者公会和一支队伍，队伍里最多能有5名成员，分为前后排站位，对初级玩家推荐战士、圣骑士、暗黑猎人、医者和炼金师的标准组合，分别为成员起名和选择人物形象后，编成小队队列就可以离开冒险者公会了。前往执政院接受第一个任务，去世界树迷宫B1F找到士兵，将红线部分围起区域内的地图完成，再找一次士兵，就可以回执政院交任务了。



带着执政院颁发的许可证去金鹿酒馆，以后就可以在这里接到各种支线任务，酒馆老板会给予一些任务提示。在シリカ商店可以购买各种武器、防具、饰物和消费道具，将怪物掉落的物品和各种采集物品在商店出售，就会有新的物品被制成，游戏中依靠这样的方式进行装备更新。在施药院可以治疗各种负面状态，还能购买回复药品，回复药品也会不断更新。长鸣鸡旅馆是住宿和存档的地方，住宿后HP和TP全满。

走到B3F后遇到武士和咒术师的冒险者组合，对话后返回执政院接到第二个主线任务，消灭B5F的FOE狼BOSS，完成后进入迷宫第二阶层，以后可以利用树海磁轴往返了。在B7F得到水晶碎片，可以用来开启白水晶之门，此时回到执政院接到任务，要求去B8F偷飞龙蛋，在飞龙巢穴里贴边走，注意飞龙的面对方向，可以不惊动它而偷到蛋。

在B8F再次遇到两名冒险者，根据她们的要求去B7F打败泉之魔物以后，B8F的泉水就恢复正常了，可以作为迷宫中的恢复点无限使用。在B10F再次见到冒险者，回到执政院接到任务，要求打败B10F的BOSS，30级之后来打比较好，战胜后可以进入第三阶层。

新的任务是要画B11F和B12F的地图，在B11F遇到的士兵会给予一些地图信息，B12F中的蚂蚁FOE会不断增加，只有消灭固定位置的红色蚂蚁FOE才行。打败B12F的蚂蚁女王后完成任务，然后执政院要求调查树海第三阶层的神秘生物。在B13F得到紫水晶碎片，可以用来打开紫水晶之门。在B14F遇到神秘少女，进入B15F打败BOSS后完成任务。

进入第四阶层后，单向秘道多了起来，在B16F调查后回到执政院，接到任务要消灭B20F的BOSS。在B20F再次遇到神秘少女，地图中央的BOSS会来回移动，要先消灭周围所有的杂兵之后再去打BOSS。报告任务后进入第五阶层，在B21F与武士和咒术师战斗，修复该层的电梯开关后可以进入B25F，打败BOSS世界树之王后一周目通关。

在最终BOSS的房间可以找到通往B26F的楼梯，继续探索吧。

职业详解



剑士（ソードマン）在游戏初期就可以选用，可使用武器为剑和斧，是攻防能力都很优秀的前排战斗职业，缺点是速度一般，TP很少。トルネード和ハヤブサ驱け两个多体攻击技能在对付杂兵时很好用，チェイスファイア等三个技能不太实用，因为炼金师的速度太慢了，一般都是最后出手的，如果想让攻击带上属性，可以使用ファイアオイル等物品来替代。

技能名称	技能效果	学习条件
HPブースト	HP最大值增加	无
TPブースト	TP最大值增加	无
ATCブースト	物理攻击力提升	无
DEFブースト	物理防御力提升	无
剑マスタリー	剑攻击伤害提升	无
斧マスタリー	斧攻击伤害提升	无
ウォークライ	自身攻击力提升，防御下降	ATCブーストLv3
ヘルズクライ	自身攻击力大幅提升，防御和HP下降	ATCブーストLv10

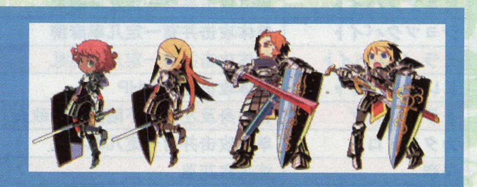
技能名称	技能效果	学习条件
ダブルアタック	普通攻击有一定几率发动连续攻击	剑マスタリ-Lv5、斧マスタリ-Lv5
ア-ムリカバ-	解除自身的手封状态	DEFブ-ストLv1
猛进逃走	从战斗中逃走，回到最后经过的楼梯口	DEFブ-ストLv5
レイジングエッジ	单体斩攻击的剑技	剑マスタリ-Lv1
トルネ-ド	单体攻击，两边的敌人也受伤害	剑マスタリ-Lv5
ハヤブサ驱け	一次攻击2到4个敌人	剑マスタリ-Lv5、ダブルアタックLv3
チェイスファイア	在己方火属性攻击后追加火属性一击	剑マスタリ-Lv7、TPブ-ストLv3
チェイスフリ-ズ	在己方冰属性攻击后追加冰属性一击	剑マスタリ-Lv7、TPブ-ストLv3
チェイスショック	在己方雷属性攻击后追加雷属性一击	剑マスタリ-Lv7、TPブ-ストLv3
パワ-クラッシュ	单体攻击的斧技	斧マスタリ-Lv1
スタンスマッシュ	单体攻击并有一定几率麻痹	斧マスタリ-Lv3
ヘッドバッシュ	单体攻击并有一定几率头封	斧マスタリ-Lv7
采掘	能采集矿物	无

漫游者（レンジャ-）在游戏初期就可以选用，可使用武器为弓和低等级的剑，用剑时站在后排攻击力会下降，用弓则不受影响。漫游者的速度很快，拥有各种影响攻击顺序的辅助技能，并且能学习全部三种采集技能。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブ-スト	HP最大值增加	无
TPブ-スト	TP最大值增加	无
AGIブ-スト	速度和闪避提升	无
弓マスタリ-	弓攻击伤害提升	无
先制ブ-スト	己方先制攻击几率提升	AGIブ-ストLv3
先制ブロック	敌方先制攻击几率下降	先制ブ-ストLv2
アクトファ-スト	偶尔能无视速度抢先行动	AGIブ-ストLv5、アザ-ズステップLv3
トリックステップ	降低敌方全体命中率	AGIブ-ストLv1
ファストステップ	提升己方全体速度	AGIブ-ストLv1
シャドウエントリ	降低自身被攻击的几率	トリックステップLv3
逃走准备	逃走成功率提升	ファストステップLv3
アザ-ズステップ	选中的己方最先行动	ファストステップLv3、トリックステップLv3
パワ-ショット	单体攻击	弓マスタリ-Lv1
ダブルショット	连续两次攻击	弓マスタリ-Lv5
エイミングフット	单体攻击并有一定几率脚封	弓マスタリ-Lv3
サジタリウスの矢	3回合后造成很大伤害的强力技能	弓マスタリ-Lv10
オウルアイ	确认FOE的位置，初期2　2格	先制ブ-ストLV1
警戒步行	遇敌率下降	先制ブ-ストLv3
采伐	能采集木材	无
采掘	能采集矿石	无
采取	能采集花草	无

圣骑士（パラディン）在游戏初期就可以选用，可使用武器为剑，是长于防御的前排辅助职业，能提高队友的防御力，抵御物理和属性伤害，还能进行初级的回复，配合挑拨技能就是一个不错的吸引火力的肉盾。



王玮宏	要考试了，希望大家考出好成绩。
读者资料	男，14岁，上海普陀区新村路406号203室，200065

技能名称	技能效果	学习条件
HPブースト	HP最大值增加	无
TPブースト	TP最大值增加	无
DEFブースト	物理防御力提升	无
盾マスタリ–	装备盾时物理和属性防御力提升	无
决死の觉悟	受到必死伤害时有一定几率剩余HP为1	DEFブーストLv5
オートガード	偶尔在被攻击时消耗TP自动防御	DEFブーストLv7、盾マスタリ–Lv7
挑拔	提高自身防御力和受到攻击的几率	DEFブーストLv1
猛进逃走	从战斗中逃走，回到最后经过的楼梯口	DEFブーストLv3
パリング	一定几率完全防御攻击	DEFブーストLv3
浑身ディフェンス	自身防御力提升	DEFブーストLv3、盾マスタリ–Lv3
防御阵形	己方全体防御力提升	フロントガードLv3、バックガ–ドLv3
フロントガ–ド	前排队友防御时物理伤害减轻	盾マスタリ–Lv1
バックガ–ド	后排队友防御时物理伤害减轻	盾マスタリ–Lv1
ファイアガ–ド	防御火属性攻击一回合	盾マスタリ–Lv5、TPブーストLv3
ショックガ–ド	防御雷属性攻击一回合	盾マスタリ–Lv5、TPブーストLv3
フリ–ズガ–ド	防御冰属性攻击一回合	盾マスタリ–Lv5、TPブーストLv3
シ–ルドスマイト	使用盾牌的单体攻击	盾マスタリ–Lv10、浑身ディフェンスLv5
キュア	单体回复少量HP	HPブ–ストLv3
キュアII	单体回复中量HP	HPブ–ストLv5
警戒步行	遇敌率下降	DEFブーストLv5
采掘	能采集矿石	无

暗黑猎人（ダ–クハンタ–）在游戏初期就可以选用，使用武器为剑和鞭，是另类的前排攻击职业。暗黑猎人的各种技能都附加负面状态，如果将敌人石化就可以直接结束战斗，不过这样的打法很靠运气。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブースト	HP最大值增加	无
TPブースト	TP最大值增加	无
ATCブースト	物理攻击提升	无
鞭マスタリ–	鞭攻击伤害提升	无
剑マスタリ–	剑攻击伤害提升	无
ブ–ストアップ	BOOST槽增加速度提升	ATCブーストLv3
愤怒の力	HP低下时攻击力提升	ATCブーストLv5
シャドウエントリ	降低被敌人攻击的几率	TPブーストLv3
アナコンダ	单体攻击并有一定几率中毒	鞭マスタリ–Lv1
ヘッドボンデ–ジ	单体攻击并有一定几率头封	鞭マスタリ–Lv2
レッグボンデ–ジ	单体攻击并有一定几率脚封	鞭マスタリ–Lv3
ア–ムボンデ–ジ	单体攻击并有一定几率手封	鞭マスタリ–Lv4
エクスタシ–	对头/脚/手封的敌人进行强力攻击	鞭マスタリ–Lv5、ATCブーストLv5
ジエンド	对HP低下的敌人造成即死/HP吸收效果	鞭マスタリ–Lv10
ヒュプノバイト	单体攻击并有一定几率睡眠	剑マスタリ–Lv1
ショックバイト	单体攻击并有一定几率麻痹	剑マスタリ–Lv2
ミラ–ジュバイト	单体攻击并有一定几率混乱	剑マスタリ–Lv3
ドレインバイト	单体攻击并吸收HP	剑マスタリ–Lv4
トラッピング	在自身及左右设下陷阱反击敌人	剑マスタリ–Lv5、ATCブーストLv5
カタストロフ	单体攻击并有一定几率石化	剑マスタリ–Lv10
采取	能采集花草	无

杨振　让我们一起来诅咒不及时把PG送来的报刊亭老板。
读者资料　男，13岁，天津

医者（メディック）在游戏初期就可以选用，可使用武器为杖，是典型的后排回复职业。推荐技能学习顺序为リザレクション、エリアキュア，然后リフレッシュ和TPリカバリー同时提升。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブースト	HP最大值增加	无
TPブースト	TP最大值增加	无
ATCブースト	物理攻击提升	无
回复マスタリー	回复技能效果提升	无
战后手当	战斗结束后无消耗全队HP微量回复	回复マスタリ－Lv2
博学	战斗后获得物品几率提升	TPブーストLv3
TPリカバリー	每回合TP自动回复	TPブーストLv10
キュア	己方单体HP小回复	回复マスタリ－Lv1
キュアII	己方单体HP中回复	回复マスタリ－Lv3
キュアIII	己方单体HP完全回复	回复マスタリ－Lv5
エリアキュア	己方全体HP小回复	回复マスタリ－Lv3、キュアLv3
エリアキュアII	己方全体HP中回复	回复マスタリ－Lv5、キュアII Lv3
リザレクション	单体复活	回复マスタリ－Lv7、キュアIII Lv3
バインドリカバリ	解除单人封印状态	回复マスタリ－Lv3
リフレッシュ	解除己方全体负面状态	回复マスタリ－Lv5
医术防御I	己方全体属性防御力提升	回复マスタリ－Lv3、エリアキュアLv3
医术防御II	己方全体受到必死一击时HP剩余1	医术防御Lv3、エリアキュアII Lv5
リジェネレート	战斗中己方一人每回合回复少量HP	回复マスタリ－Lv5、キュアLv5
ヘヴィストライク	单体攻击并有一定几率麻痹	ATCブーストLv10
キャンプ处置	非战斗使用，消耗少量TP回复全队HP	回复マスタリ－Lv10
采伐	能采集木材	无

炼金师（アルケミスト）在游戏初期就可以选用，使用武器为杖，是典型的后排法术攻击职业。游戏中炼金师一共有四种属性的法术，分别为火、冰、雷、毒，前三种很常用，第四种如果不是极端玩法的话可以忽略。



技能名称	技能效果	学习条件
TPブースト	TP最大值增加	无
炎マスタリー	火属性法术伤害提升	无
冰マスタリー	冰属性法术伤害提升	无
雷マスタリー	雷属性法术伤害提升	无
毒マスタリー	毒属性法术伤害提升	无
博学	战斗后获得物品几率提升	TPブーストLv3
TPリカバリー	每回合TP自动回复	TPブーストLv10
火の术式	单体火属性攻击	炎マスタリ－Lv1
火炎の术式	单体火属性强力攻击	炎マスタリ－Lv5、火の术式Lv3
大爆炎の术式	全体火属性攻击	炎マスタリ－Lv5
冰の术式	单体冰属性攻击	冰マスタリ－Lv1
冰结の术式	单体冰属性强力攻击	冰マスタリ－Lv5、冰の术式Lv3
大冰岚の术式	全体冰属性攻击	冰マスタリ－Lv5
雷の术式	单体雷属性攻击	雷マスタリ－Lv1

技能名称	技能效果	学习条件
电击の术式	单体雷属性强力攻击	雷マスタリ-Lv5、雷の术式Lv3
大雷岚の术式	全体雷属性攻击	雷マスタリ-Lv5
毒の术式	单体高几率中毒	毒マスタリ-Lv1
毒雾の术式	全体高几率中毒	毒マスタリ-Lv5
千里眼の术式	感知FOE的位置	TPブ-ストLv5
归还の术式	传送到之前使用过的树海磁轴	TPブ-ストLv7
采伐	能采集木材	无

舞者（バ-ド）在游戏初期就可以选用，使用武器为杖、弓和低等级的剑，是锦上添花的后排辅助职业。舞者有宝贵的全体TP回复技能和获得经验提升的技能，专门练级时带上两个舞者还有累计效果。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブ-スト	HP最大值增加	无
TPブ-スト	TP最大值增加	无
歌マスタリ-	学习歌技能的必要前置技能	无
ホ-リ-ギフト	全体获得经验提升	歌マスタリ-Lv10、破邪の镇魂歌Lv5
猛き战いの舞曲	己方全体攻击力提升	歌マスタリ-Lv1
圣なる守护の舞曲	己方全体防御力提升	歌マスタリ-Lv1
韦驮天の舞曲	己方全体防御提升	歌マスタリ-Lv1
沉静なる奇想曲	消除敌方单体强化效果	歌マスタリ-Lv3
破邪の镇魂歌	使己方负面状态持续时间减少	歌マスタリ-Lv3
蛮族の行进曲	己方全体HP最大值提升	歌マスタリ-Lv3、HPブ-ストLv3
火剧の序曲	使己方单体攻击附加火属性	歌マスタリ-Lv5、猛き战いの舞曲Lv3
冰剧の序曲	使己方单体攻击附加冰属性	歌マスタリ-Lv5、猛き战いの舞曲Lv3
雷剧の序曲	使己方单体攻击附加雷属性	歌マスタリ-Lv5、猛き战いの舞曲Lv3
火帝の幻想曲	己方全体火属性提升，敌方全体火属性下降	歌マスタリ-Lv7
冰帝の幻想曲	己方全体冰属性提升，敌方全体冰属性下降	歌マスタリ-Lv7
雷帝の幻想曲	己方全体雷属性提升，敌方全体雷属性下降	歌マスタリ-Lv7
愈しの子守呗	己方全体HP每回合自动回复	歌マスタリ-Lv7、HPブ-ストLv5
安らぎの子守呗	己方全体TP每回合自动回复	歌マスタリ-Lv7、TPブ-ストLv5
警戒步行	遇敌率下降	TPブ-ストLv5
丝巻き归り	回到最后经过的楼梯口	警戒步行Lv3
采取	能采集花草	无

武士（ブシド-）在游戏中期可以选用，在B11F的A-3与武士NPC对话后得到秘传の书，再回到冒险者公会就能选用了，可使用武器为刀和剑。相比剑士来说，武士的攻击方式更加多样化，防御能力更好。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブ-スト	HP最大值增加	无
TPブ-スト	TP最大值增加	无
ATCブ-スト	物理攻击提升	无
刀マスタリ-	刀攻击提升	无
无明の极	夜间/盲目状态下攻击提升	ATCブ-ストLv3

技能名称	技能效果	学习条件
一闪ブースト	会心一击几率提升	ATCブーストLv5
息吹	自身HP小回复	HPブーストLv3
踏み袈裟	单体斩攻击	刀マスタリ-Lv1
上段の构え	攻击力和防御力提升，发动后可使用以下三个技能	刀マスタリ-Lv3
斩马	强力斩攻击	刀マスタリ-Lv5、上段の构えLv1
ツバメがえし	2到3次连续攻击	刀マスタリ-Lv7、上段の构えLv3
卸し焰	带火属性的斩攻击	刀マスタリ-Lv10、上段の构えLv5
青眼の构え	攻击力和防御力提升，发动后可使用以下三个技能	刀マスタリ-Lv3
一寸の见切り	敌人的一次攻击无效化	刀マスタリ-Lv5、青眼の构えLv1
小手讨ち	单体攻击并且有一定几率手封	刀マスタリ-Lv7、青眼の构えLv3
雷耀突き	带雷属性的突攻击	刀マスタリ-Lv10、青眼の构えLv5
居合いの构え	行动速度提升，发动后可使用以下三个技能	刀マスタリ-Lv3
首讨ち	单体攻击并且有一定几率即死	刀マスタリ-Lv5、居合いの构えLv1
贯突	强力单体突攻击	刀マスタリ-Lv7、居合いの构えLv3
拔刀冰雪	带冰属性的斩攻击	刀マスタリ-Lv10、居合いの构えLv5
采掘	能采集矿石	无

咒术师（カ-スメ-カ-）在游戏中期可以选用，在B16F的B-4与咒术师NPC对话后得到咒いの铃，再回到冒险者公会就能选用了，可使用武器为杖。咒术师与舞者是相反的存在，能借助敌人的恐惧状态控制其行动。



技能名称	技能效果	学习条件
HPブースト	HP最大值增加	无
TPブースト	TP最大值增加	无
咒言マスタリ-	学习咒言技能的必要前置技能	无
先制スタナ-	战斗开始时一定几率全体敌人被束缚	昏睡の咒言Lv5、罪咎の咒言Lv5
力怯いの咒言	敌方全体攻击力下降	咒言マスタリ-Lv1
软身の咒言	敌方全体防御力下降	咒言マスタリ-Lv1
足违の咒言	敌方全体行动速度下降	咒言マスタリ-Lv1
幻惑の咒言	一定几率敌方全体盲目	咒言マスタリ-Lv2
重苦の咒言	敌方全体负面效果时间延长	咒言マスタリ-Lv3 、TPブーストLv3
封の咒言：头首	一定几率敌方单体头封	咒言マスタリ-Lv5
封の咒言：上肢	一定几率敌方单体手封	咒言マスタリ-Lv5
封の咒言：下肢	一定几率敌方单体脚封	咒言マスタリ-Lv5
昏睡の咒言	一定几率敌方全体睡眠	咒言マスタリ-Lv6
罪咎の咒言	一定几率敌方全体诅咒	咒言マスタリ-Lv7
ペイントレ-ド	将自己收到的伤害返还给敌方的全体攻击	罪咎の咒言Lv10
畏れよ、我を	一定几率敌方单体恐惧	咒言マスタリ-LV10
命ず、言动能ず	命令恐惧的敌人停止行动	畏れよ、我をLv3
命ず、辈を食らえ	命令恐惧的敌人攻击其它敌人	畏れよ、我をLv5
命ず、自ら裁せよ	命令恐惧的敌人攻击敌人自身	畏れよ、我をLv10
杀气解放	遇敌率提升	畏れよ、我をLv1
采掘	能采集矿石	无

支线任务

关系到游戏流程的主线任务数量并不多，支线任务的设定才让游戏更加丰富多彩，随着在迷宫中到达层数的增加，支线任务逐渐增加，其中有一些支线任务要打的BOSS非常强大，即使是满级的队伍也不容易取胜，只有用适当的方法才能挑战成功哦！

李炎	NDSL，我何时才可拥有你！（怨念极深！）
读者资料	男、14岁，浙江湖北吴兴区凤凰路凤凰一村40栋5单元109室，313000

皮职人の赖みごと

◆报酬：200
◆收集7张柔らかい皮，迷宫最初几层的小动物可能掉落。

ある商店からの赖みごと

◆报酬：300
◆收集1个辉石，在B4F采掘得到。

忘れがたきあの味をもう一度

◆报酬：メディカII
◆取得B1F东南端的泉水。

モンスタ-图鉴

◆报酬：朱实の守り
◆收集10种怪物图鉴，走到B4F就够10种了，B3F以上包括FOE也有10种。

シリカ商店からの依赖I

◆报酬：ハンドアックス
◆收集5个硬质の壳和5个丈夫な木片，B1F和B3F出现的はさみカブト掉落硬质の壳，丈夫な木片可以在B1F采伐得到。

シリカ商店からの依赖II

◆报酬：ショ-トボウ
◆收集2个エナメル质の角和5张伸缩する皮，B2F出现的フリントホ-ン可能掉落エナメル质の角，B3F出现的ボ-ルアニマル掉落伸缩する皮。

シリカ商店からの依赖III

◆报酬：ボ-ンフレイル
◆收集5个弓なりの尾骨和1个大鸟の小爪，B8F出现的火食い鸟掉落弓なりの尾骨，B9F出现的シャインバ-ド掉落大鸟の小爪。

シンリンチョウ讨伐依赖

◆报酬：テリアカα
◆打败一只以上的シンリンチョウ，酒馆老板会赠送一个メディカ。

幸运のコイン

◆报酬：800
◆在B8F的A-7调查后发生战斗，胜利后得到任务物品。

冒险者ギルドの试炼

◆报酬：ロリカハマタ
◆从AM5开始在B8F过上5天，由于有泉水的存在，可以放心的在这里来回走动练级，不想战斗的话可以在泉水的房间里度过5天。

优れた剑士に憧れて……

◆报酬：少年の宝物
◆队伍里要有20级以上的剑士。

异国の达人に憧れて……

◆报酬：少年の宝物
◆队伍里要有20级以上的武士。

高洁な圣骑士に憧れて……

◆报酬：少年の宝物
◆队伍里要有30级以上的圣骑士。

化石に魅入られた女

◆报酬：リ-フケ-プ
◆将B6F采掘得到的碎けた化石在商店出售2个以上，出现新商品化石の首饰り，买一个去交任务。

巨象に魅入られた女

◆报酬：海の守り
◆将FOE灾いの巨神掉落的大王の牙在商店出售1个以上，出现新商品巨象の牙饰り，买一个去交任务。

ダイアに魅入られた女

◆报酬：鬼の护符
◆收集1个カリナン，在B16F、B18F采掘得到。

ジャクソン料理店からの赖みI

◆报酬：ハマオプライム
◆收集3个大トンボの巢材，B14F出现的モリヤンマ掉落，也可以在B13F采伐得到。

ジャクソン料理店からの赖みII

◆报酬：1200
◆收集2个ジャ香，B16F和B17F出现的ゴ-ルドホ-ン掉落。

ケフト施药院からの依赖I

◆报酬：ストナ-ドII
◆需要中了石化的人去做人体实验，B18F出现的ピクシ-会使用石化攻击，带着石化状态的队友去酒馆就可以完成任务，不过实验失败了，还需要另外想办法解除石化。

ケフト施药院からの依赖II

◆报酬：ソ-マ
◆收集1个大鸟の肢，FOEジャイアントモア掉落。

ケフト施药院からの依赖III

◆报酬：ソ-マプライム
◆收集1个冬虫夏草，在B18F、B20F、B26F采取得到。

马文斌	希望08年手拿着PSP去看奥运会！
读者资料	男，20岁，天津西青区道269号天津交通职业学院05级经管系报关10班，300110



树海にうごめく暗

◆报酬：500
◆在B5F的北方打败出现的FOE。

ミセス・メリルの奇妙な依赖I

◆报酬：メディカIII
◆收集5个复眼，用法术打败B1F出现的シンリンチョウ和B2F出现的毒吹きアゲハ就一定会掉落复眼。

ミセス・メリルの奇妙な依赖II

◆报酬：メディカIV
◆收集1个浓紫の尾针，FOE密林の暗杀者掉落，也可以在B10F的A-4采取得到。

过去をひろいに

◆报酬：800
◆取得B11F分布的三件遗物，分别在A-6、D-1和C-3调查获得。

5つの星への祈り

◆报酬：アクセラII
◆收集5个星形の种子，B7F出现的人食い草掉落，也可以在B6F采伐得到。

树海の战士I

◆报酬：1000
◆1个人打败B6F的FOE森の破坏者。

树海の战士II

◆报酬：2000
◆1个人打败B13F或B14F的FOE水边の处刑者，这种FOE可能在杂兵战中出现，但是只打败杂兵也可以完成任务，这是游戏的BUG之一。

树海の战士III

◆报酬：4000
◆1个人打败B16F的FOEうごめく毒树。

ジャクソン料理店の奇妙な依赖I

◆报酬：200
◆队伍里要有学会火の术式的炼金师。

ジャクソン料理店の奇妙な依赖II

◆报酬：500
◆收集1个赤玉石，用火属性攻击打败B8F出现的火食い鸟就一定会掉落。

大工ギルドからの依赖

◆报酬：ダマスカスブレ-ド
◆收集5个ダマスカス钢片和3个坚石のかけら，B18F和B19F出现的グリンウォリア-掉落两种物品，グリンソルジャ-掉落坚石のかけら，也可以在B16F和B18F采掘得到。

ジャクソン料理店の奇怪な依赖I

◆报酬：10000
◆队伍里要有学会大冰岚の术式的炼金师。

ジャクソン料理店の奇怪な依赖II

◆报酬：ハマオプライム
◆收集1个眩めくリンプン，用冰属性攻击打败B25F出现的デスパピヨン就一定会掉落。

银のカケラに想いを托して……

◆报酬：900
◆收集1个コランダム原石,在B11F的C-1采掘得到。

异国の客

◆报酬：2500
◆收集1个百年甲壳,B11F的FOE永劫の玄王掉落。

去れよ死神、と少年は言つた

◆报酬：50、アズライトダブレット
◆收集真红の鲜血、深青の鲜血、谜の壁材、しなる蜘丝后去施药院，B21F以下出现的ダイア-ウルフ掉落真红の鲜血，ビ-トルロ-ド和大王ヤンマ掉落深青の鲜血、バインドスレッド掉落しなる蜘丝，谜の壁材在B21F、B23F、B24F采掘得到。

たおやかに优しい兄へ

◆报酬：5000
◆收集10个エンゼルウイング，神蜂掉落，也可以在B23F、B24F采取得到。

爱の运命 运命は幻

报酬：1500
在B16F的B-4调查得到。

田健	游戏是放松的方式，别被游戏奴役！
读者资料	男，24岁，江苏南京市栖霞区290号，210026

あなたの优しい思い出を……

◆报酬：2000
◆前往B11F四个落穴的最右边一个，打败FOE后踩落穴到下一层，再次打败FOE后得到任务物品。

注文の多い常连客

◆报酬：タイガ-グリ-ブ
◆收集剑鱼の柔ヒレ、赤鸟のクチバシ、干いた木桃，用法术打败B14F出现的ソ-ドフィッシュ一定掉落剑鱼の柔ヒレ，B19F出现的カ-マインビ-ク掉落赤鸟のクチバシ，干いた木桃在B18F、B19F采伐得到。

老いたる大富豪の花への愿い

◆报酬：500
◆在B6F的B-6种下种子，连续4场战斗胜利后得到任务物品，注意必须在白天才能进行任务。

树海の孤儿

◆报酬：フル-ト
◆打败B12FA-1附近徘徊的FOEガ-ドアント，调查B-2的蚂蚁巢穴后完成任务。

害虫退治の依赖

◆报酬：ネクタルII
◆带着1个蜜のかけら前往B10F的B-1小方形区域内，调查发生连续4场战斗，胜利后完成任务。

谜の袭来

◆报酬：600
◆B6F的D-1附近在AM10时会出现FOE，打败后完成任务。

朝日とともに这い寄るモノ

◆报酬：1500
◆打败AM5时B1F出现的FOE世界树の四つ叶。

魔物讨伐依赖

◆报酬：フレイムグリ-ブ
◆打败3个FOEうごめく毒树，FOE的出现区域为C-2、C-4、B-6。

水晶の娘

◆报酬：ル-ンサ-クレット
◆收集3个水晶のツル，在B22F采伐得到。

黄金男爵

◆报酬：ネクタルIII
◆收集10张黄金の毛皮，打败B21F以下出现的怪兽得到。

届け 我が想いよ 彼女の元に

◆报酬：绝耐ミスト
◆收集3个三色混石，在B26F采掘得到。

友への供物

◆报酬：3500
◆带着幸运の杖和小さい花前往B1F的D-1找到墓地。

遥かなる树海の歌

◆报酬：エンジェルハ-プ
◆前往B24F的A-3完成任务。

美食王の依赖

◆报酬：18000
◆收集大鸟の足腱，FOEヒュ-ジモア掉落，蛙のホホ皮，咒いガエル和森林ガエル掉落，ごわごわした皮，フォレストウルフ掉落，谜の壁材，B21F以下采掘得到，ねばつく液体，スリ-パ-ウ-ズ和ポイズンウ-ズ掉落。

白き姫君は终末の梦を见るか!

◆报酬：キタラ
◆队伍里要有学会昏睡的咒言的咒术师。

杂货屋商イアンの依赖I

◆报酬：耐水ミスト
◆收集クズ真铁、碎けた化石、真铁の薄壳，在B10F采掘得到。

杂货屋商イアンの依赖II

◆报酬：1100
◆收集大トンボの巢材、コケイチゴ、深海树の枝，在B13F采伐得到。



陈诚	游戏如此美妙，现实是多么残酷！希望在你的带领下，PG越办越好！
读者资料	男，14岁，福建福安城北洋边21号，355000

白き姬君は终末の梦を见るかII

◆报酬：アウロス
◆接受任务后前往B1F的入口处发生事件，打败地图上出现的所有FOE，分别是2个魂の裁断者、2个うごめく毒树、3个深海の王者。

谜の魔物讨伐依赖

◆报酬：2300
◆打败B18F夜间出现的全部咒いヨルガエル和ヨナキガエル。

おとぎの鸟を追って

◆报酬：15000
◆带着传说の肉前往B30F的B-4中央。

执政院からの依赖I

◆报酬：バルディッシュ
◆从B11F上到B10F，得到士兵给予的10个开门物品，在用完之前到达B-5，打败里面的怪物。

执政院からの依赖II

◆报酬：ネクタルIII
◆调查B21F右上方的电梯，与5个グランバインド战斗。

执政院からの依赖III

◆报酬：50000
◆收集5个古代遗物，B26F的B-3有虹色の圆盘，B27F的E-3有柔らかいビン，B28F的D-7有小さな金属の筒，B29F的D-7有穴の空いたコイン，B30F的D-4有二つ折りの机械。

ゆがんだ磁轴

◆报酬：5000
◆前往B18F调查磁轴受影响事件，走正确的路线才能完成任务，直走到B-5的左上角，然后左转直走，过了左边的大树后左转直走，走到右边是大树的位置，然后左转直走到头。

ラッチを探して！

◆报酬：5
◆前往B26F的F-1捕捉ラッチ。

华は无慈悲な森の女王

◆报酬：5000
◆从B11F的紫水晶门进入，一直上行到B7F的B-7发生战斗。

冒险者の魂に安らぎあれ

◆报酬：3000
◆从B5F的白水晶门进入，一直上行到B3F的C-7发生战斗。

墓标に眠る、金色の蛇

◆报酬：100000
◆通过B21F右上方的电梯前往B25F，在最终BOFF出现的地方打败雷鸣と共に现れる者。

飞龙の呼び声

◆报酬：30000
◆3回合内打败B8F的B-5的ワイバーン得到飞龙の牙笛。

其の红き者に触れるな

◆报酬：100000
◆完成“飞龙の呼び声”后，前往B8F的B-5打败伟大なる火龙。

旧时代の遗产

◆报酬：30000
◆收集5个部件，B21F的F-2有パーツA，B22F的D-5有パーツB，B23F的B-6有パーツC，B24F的F-6有パーツD，B24F的B-5有パーツE。

勇士の证はたてられた

◆报酬：30000
◆在B15F调查得到冰渍けの腕。

永远の苍は其处に在りし

◆报酬：
◆“勇士の证はたてられた”完成后，打败B16F的A-2出现的冰岚の支配者。

アイテム图鉴

◆报酬：40000
◆收集150个以上物品图鉴。

唐德	贼大的学校竟然活着3000多原始人，知道掌机是啥玩意儿的竟不突破20……5555我苦啊！
读者资料	男，16岁，广西武鸣县武鸣中学09届5班，530100



陈俊	祝大家在新的一年里开开心心，游戏快乐。
读者资料	男，21岁，辽宁沈阳沈阳军区联勒部警卫连七班，110005

怪兽瓦里奥

能力：行走速度最慢，在冰上走不会打滑，在比较窄小的平台上会掉下来。
点击屏幕可以喷火，能破坏带火焰标志的石块。
强化后可以破坏带蓝色火焰标志的石块。



船长瓦里奥



能力：在水面上停留。用触笔向反方向划动可以在水上滑行。
强化后可以在水中自由行动，点击屏幕可以发出鱼雷攻击。

博士瓦里奥

能力：可以看到隐藏的机关或通道等。
强化后得到能打碎部分石板的拳头。

画家瓦里奥



能力：用触笔在屏幕上画出石头。不能跳跃和移动。
可以画出石头和传送门，进入传送门会回到上一个存档点。还可以画出大便，大便可以打碎画出的石头，此外在第7关BOSS也会用到。
强化后可以画出3块石头，还可以画出补血用的红心。

恶魔瓦里奥

能力：向麦克风吹气可以让他飞起来，落下速度是最慢的。
强化后可以在空中控制飞行方向。





简易要点攻略

第一话：怪盗瓦里奥参上

得到手杖后熟悉操作后开始正式冒险。

进入船后，到绿宝箱处用触笔点击冒出的宝箱符号就可以开启宝箱。

打开宝箱后会出现小游戏，游戏的规则是在规定时间内用触笔给这个图按之前看到的颜色上色，颜色只要填对一处就可以了。别忘记涂完了点OK。

打开宝箱后得到了宝石，同时也拥有了新的变身能力。熟悉了新的能力和变身方法后继续冒险。

有光球的地方可以用太空服的光线枪攻击，而比较高的地方就要用怪盗的跳跃力来通过了。另外，锁链等也是可以用光线枪攻击的。

紫色的宝箱中，用触笔把掉落下来的道具拖动到应该掉落到的位置上后，最后可以得到地图。地图上红色的区域就是BOSS所在的地点。

BOSS战：BOSS的打法很简单，变成太空服的瓦里奥，用光线枪攻击驾驶舱上面的光点。把BOSS打下来后，趁他昏迷的时候用怪盗能力踩他的头。反复3次就可以解决掉他。炸弹攻击的时候可以用光线枪打掉。此外，要注意只有怪盗能力踩他才是不会受伤害的，太空服状态时是会受伤害的。



第二话：怪盗奥尔丁的追击

本关要注意用光线枪调整吊灯的高度，以便当作平台。

进入需要用重物开启的机关前面的门中，得到画家能力。

利用画家能力制造出石头压住上面的机关，进入对面的房间内，打开绿宝箱可以使体力增加1格。

再利用画家的能力画出石头后，钻进狭窄的通道，进到有4盏灯的地方。用光线枪将4盏灯都打亮后就可以启动电梯了。

操作电梯向上行进的时候需要用光线枪攻击上方的光点。

利用光线枪调节吊灯高低，在最右边的场景中可以得到科学家的能力，作用是看出隐藏房间。

有两个红外线的地方要先被第一条照到，到第2条处爬行躲避锤子，然后迅速跳过。

到BOSS房间的路有两条，走哪条都可以，反正以后还要回来进行物品收集。

BOSS战：要先用光线枪攻击头部，让眼睛睁开，BOSS头上出机关时变成画家，用石头压在BOSS头部的机关上，最后变成怪盗去踩。BOSS的拳击攻击可以蹲下躲避，炸弹仍然可以用光束枪打掉。

第三话：古代石板的秘密

在火烧苹果的橱窗里踩机关打开之前的通道。在最右侧的紫宝箱中可以得到地图。

回到刚打开的通道，将里面的电闸合上，可以打开电动门。

进入电动门后，来到狮身人面像前，它委托你找3件物品。

在狮身人面像所在的房间使用科学家能力，可以看到隐藏道路。从下面爬过去后，到下一个场景，向上走可以看到绿宝箱。打开后得到闪电能力。

获得闪电能力后，进入门中，用闪电能力扩大视野范围。

到提问的机器前，对着地上放电火花的零件使用闪电能力，就可以启动提问机器了。提问机器提出的问题要用触笔在田字格中写日文假名回答，如果回答错误就会掉到下面。因为这个对不懂日语的玩家比较麻烦，所以后面给大家列出了部分问题，方便对照。

回答正确后，在下一个场景中得到狮身人面像所要的物品之一。

将物品交给狮身人面像后，从之前被闪金光的门封住的地方向下走。到有很多钢丝绳的地方，使用科学家的能力可以发现隐藏的平台。

爬上一个梯子后到第二个提问机器处，回答正确后得到狮身人面像要的第二个物品。

通过后，到橱窗的尽头打开紫宝箱得到狮身人面像需要的第三个物品。

回到有隐藏平台的地方，从右下方钻进去。两边的机关，踩在一个上面后用绘画能力画出一个石头压在另外一个上面。随后可以得到划水能力。

返回狮身人面像那里，把东西都交给它，完成它提出的三个问题后本关就算结束了。

下面是本关内的问题以及答案。另外，输入片假名的时候，笔顺不对会被算为输入无效。在本文的最后给玩家提供了片假名笔顺图，真是麻烦的一关。

问：いらないくだものは

答：ようなし

问：たまびのよこにいるとりは

答：ひよこ

问：かげが10こもできるいきものは?

答：とかげ

问:いつもつかれたかおをしたどうぶつは

答：くま

问：グレ-プはえいごアップルはなにご

答：りんご

问：くびをかしげているむしは

答：あり

问：しんぶんのなかにいるとりは

答：きじ

问：きれいなこえでなくいすは?

答：うぐいす

问：とんでもないはやさでとぶむしは

答：はえ

问:あさはあし 4つ ひるは 2つ よるは 3つのいきものは

答：にんげん

问：そらにいるむしは

答：くも

问：ひとをだますことがとてもうまいとりは

答：さぎ

问：ふふふふふふふふふふふってどんなたべもの?

答：とうふ

第四话：寻找第三个男人

前进一段后在紫宝箱中可以得到地图。

本关需要寻找4种颜色的宝石来打开相应的石柱。

火龙的能力可以破坏带火焰标志的石块，并且在冰面上行走不会打滑。站在比较薄的平台上会掉下来。

注意本关有一种水珠型的敌人，消灭它后会变成一个水滴掉下来。有些场景有竹苗（绿色植物），水滴滴到竹苗上就会长成柱子，很多地方都要用这个来解谜。

再有就是要利用冰面的惯性，很多地方需要用光线枪打掉顶上的冰块，然后制造出一个冲刺用的斜坡，跳到对面。

在某个绿宝箱中可以得到画家能力的强化，可以画3块石头了。

把4种颜色的火烈鸟水晶放到相应的台子上后就可以去打BOSS了。

BOSS战：这个BOSS打起来比较麻烦。和中间的灯处于直线的位置时，中间的灯才不会放电，然后用画家能力画出石头去砸。滚出雪球的时候变成科学家，闪光的雪球就是真的，然后用光线枪攻击闪光的雪球，如果攻击错误就会爆炸。第一次要砸一盏灯，第二次是两盏，第三次是四盏。

第五话：解开金字塔之谜

看到旁边有没点燃的灯台时候就用火龙来点一下，如果发现没有路可走就用科学家的能力来看一下隐藏道路或者隐藏的门。

浅绿色的平台可以用火龙的能力掉下去。

科学家的新能力打碎闪光的墙壁。

在黑暗的地方只有放电有用，不会用到科学家或火龙的能力。

掌握以上几个要点，集齐本关所需的道具后来到BOSS房间。

BOSS战：扔石头的时候先用光线枪攻击它头上闪光的部位，然后等它放石像的时候用科学家的拳头攻击，最后再用火龙烧它。反复3次就可以打败它了。

第六话：停止吧！流动的水

本关中的一些机关要用科学家去发现，基本上也是在考验玩家几种能力的应用。

得到宇航员的强化能力后，利用光线枪的反弹效果打光球开关。

BOSS战：先将BOSS旁边光点都打掉，等它向上飞的时候，利用跳板变成火龙攻击它，反复几次即可。

第七话：识破！地狱的陷阱

本关的地形为火山，下面是岩浆，在岩浆中会被慢慢扣血，不过得到隔热服之后就不用怕了。

取得船长的新能力后，在岩浆中移动起来就比较自如了。

BOSS战：先把岩浆最下面的石头破坏，BOSS吐出炸弹后用科学家的拳头将炸弹打回去，等BOSS张嘴后，变身成画家，画个大便出来让它吃掉，然后就会露出弱点，最后变成怪盗去踩。

随着能力不断增加，后几话的解谜也比之前要有意思一些了。而且打过前面几关的玩家也有一些经验了，所以最后三话的流程和BOSS战要点就不继续介绍了，毕竟还是自己解开谜题比较有成就感。

达兴	掌机是我一生的宝藏，PG是我宝藏的开锁匙！
读者资料	男，18岁，广东深圳华侨城中学高三6班，578053

《瓦里奥》系列介绍



总算玩完了这次的《瓦里奥》，和前几作相比这一作将重点放在了利用触摸屏解谜上，在动作的流畅性和爽快度方面比原来差了一个档次。虽然玩家对这次的作品有些不满，但从另外一个角度来说也不是一个失败作品。如果它是一个利用触摸机能进行动作解谜的游戏，这款作品的素质还算比较不错，一些没玩过这个系列的玩家对这个游戏的评价还是比较满意的。不过毕竟还是打着《瓦里奥》系列的名字，这次尝试之后，不知道下一作会不会回归到正统的操作方式，这一点让我不禁想到了《触摸卡比》和《星之卡比DS》。我们也借这个机会来介绍一下《瓦里奥》系列吧。

●瓦里奥的诞生:

瓦里奥最早出现在GB的《超级马里奥大陆2 6个金币》中，当时他在里面是一个反面角色。相对马里奥的形象，瓦里奥的帽子上印着W字母，也就是把MARIO的M倒过来。马里奥的胡子是圆形的，而他的是尖的，胡子的形状也很像W。无论是眼神、鼻子、身材还是气质，瓦里奥给人留下了一种恶霸的形象，而这个反面角色的形象也算是塑造成功了。

到94年，《超级马里奥大陆》的第三作发售了，这一作的副标题名为《瓦里奥大陆》，在前一作中担任反面角色的瓦里奥在这一作中成了主角。虽然游戏仍然打着《超级马里奥大陆》的名字，但这实际上是《瓦里奥》的第一作。

由于瓦里奥的形象和马里奥有很大区别，特别是在身材方面，瓦里奥简直就是一个汽油桶型的身材，而开发人员为了体现出个性，给他设计了冲撞，投掷敌人等适合他体型和性格的攻击方式，体现出了他粗野的个性。在剧情的设计上，瓦里奥虽然成为了主角，但仍然是个坏家伙，蛮横、贪婪，在抢夺马里奥的城失败后，瓦里奥也想拥有一个自己的城，抢夺海贼的宝物来建造。直到现在，《瓦里奥》还仍然在围绕着一个“抢”字做文章。



在系统方面由于是《超级马里奥大陆》系列中的一作，收集金币增加1UP等系统和前作都是一样的。本作中首次出现变身系统，不过可以变身的形态只有4种而已。不管怎么说，这为之后的作品做了很好的铺垫。

●掌机上的《瓦里奥》系列:



《瓦里奥》系列的形成和《圣剑》差不多，都是从主系中分出来的旁支。95年时在任天堂的家用机——VB上出过一款《VB瓦里奥大陆》，这时标题就已经摆脱了“马里奥”，打算自成一系，但真正的续作还是98年那款《瓦里奥大陆2 被盗的财宝》。从这一作开始《瓦里奥》和《马里奥》的类型就划分明确了，《瓦里奥》系列主要以动作+探索为主，而《马里奥》仍然是正统的过关游戏。

《瓦里奥大陆2》是一个非常具有特点的游戏，玩家控制的瓦里奥是不会死的，没有因为时间为零而失败，也没有因为掉坑或碰敌人而伤血挂掉，相反的是你平时还要利用敌人，让人感觉到一下摆脱了传统ACT的束缚，可以更自由地去进行冒险寻宝工作。在这一作中，瓦里奥的变身能力增加了很多种，都是平时解谜闯关时要用到

的。而变身系统也设计得十分巧妙，并不是像现在这样直接变。比如被石头压了后就会变成纸片，跳起来后会像纸一样在空中飘落下来；被火烧到后，先是屁股着火到处乱跑，最后是浑身着火，可以破坏一些特殊的墙。像这样的很多敌对要素，在这款游戏里都有被利用的可能，变身系统也作为游戏中的一种细节而存在，和整体紧密结合。关卡中因为道路走得不一样而出现分支和一周目多结局也非常有意思，所以这一作已经被推上了一个无法超越的高度。

GBC的《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》继承了前作的一些优秀系统，更加强调了道具收集，所以宝物的取得也是有顺序的，虽然说固定的顺序会影响自由度的发挥，但这一作仍然是相当优秀的作品。

经过了GB的年代，《瓦里奥大陆》系列在GBA上登陆。GBA版作品中恢复了体力值的设定，虽然类型和原来的差不多，但是实在不明白，既然已经摆脱了体力值这种传统套路，在玩家心中也留下了不错的形象，何必还要恢复这种设定？而且在本作中还加入了宝物抢夺系统，相比原来那种开心地收集宝物，这次就感觉有些累了，游戏时间倒是被延长了。比较可惜的是，GB/GBC上不算《超级马里奥大陆3》那一作的话还有两个作品，而到了GBA上，正统作品就这一作。以瓦里奥为主角开创的新系列《瓦里奥制造》倒是拥有很高的人气。

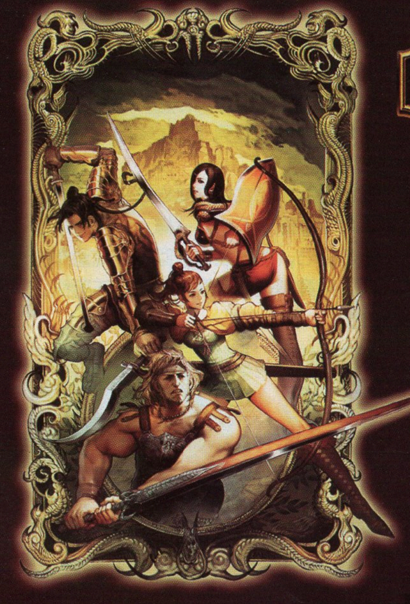
之后掌机上的作品就只有NDS这一作了。还是那句话，希望能像《卡比》一样，出了一个以触摸为主题的之后，是时候也该回归到纯动作的游戏方式了，毕竟触摸很麻烦，玩起来不爽快，感觉很拖沓。



● 瓦里奥系列年表：

作品名	发售日	机种
超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆	1994年1月21日	GB
VB瓦里奥大陆 阿瓦森的秘宝	1995年12月1日	VB
瓦里奥大陆2 被盗的财宝	1998年10月21日	GB/GBC
瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒	2000年3月21日	GBC
瓦里奥大陆ADVANCE 尤基的宝物	2001年8月21日	GBA
瓦里奥世界	2004年5月27日	NGC
怪盗瓦里奥 THE 7	2007年1月16日	NDS

あ	い	う	え	お	は	ひ	ふ	へ	ほ
か	き	く	け	こ	ま	み	む	め	も
さ	し	す	せ	そ	や		ゆ		よ
た	ち	つ	て	と	ら	り	る	れ	ろ
な	に	ぬ	ね	の	わ		ん		を



LOST REGNUM ロストレグナム 魔窟の皇帝

《失落统治 魔窟的皇帝》是最近PSP上比较引人注目的一款原创ARPG。带有美式ARPG风格的系统，容易上手的操作系统，充满爽快感的战斗动作，大魄力的画面表现，使得这款和名作系列没有什么关系的作品受到了广大PSP玩家的好评。这篇攻略将为您详细解说游戏流程中的各种要点。另外，这款游戏是有官方繁体中文版的，不熟悉日文但又想了解剧情的玩家不妨选择这个版本进行游戏。

PSP	ERTAIN	2007年1月25日
	ARPG	1–2人/5040日元
失落统治 魔窟的皇帝	记忆容量：480KB	

佣兵新人指南书

—— 基本中的基本 ——



模拟摇杆：控制角色的移动。

○：执行键，用于调查、对话及场景切换（迷宫场景切换需要长按）。

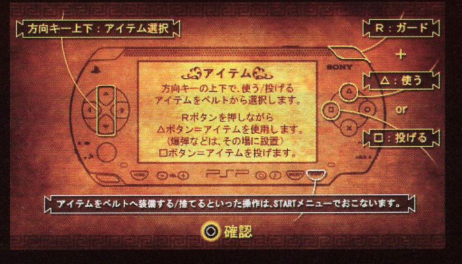


□：轻攻击,特点是速度较快,但攻击力不高。

△：重攻击，特点是速度缓慢，但攻击范围比较大，攻击力也较高。

×：跳跃。

R键：防御。



按住R键为使用道具状态，使用的道具为画面左下角的道具，依靠十字键的上下可以选择当前使用道具。

R+△：直接使用道具。通常回复类及辅助类道具用这个指令使用。

R+□：投出道具。通常攻击类道具(例如爆弹)用这个指令使用。回复类道具也可以投出，投出以后，直接走到道具上才会有效果。



●迷宫中的异常状态。

——并不是所有的异常状态都可能碰到，但是不了

解它们会死得很难看。

毒：所有异常状态中最恐怖的一个，HP流失速度以秒来计算。2周目的时候，很多敌人的普通攻击都带有这种状态。

暗：视野缩小到最低。低到什么程度呢？只有贴身的敌人才能看见。但由于玩家经常会把敌人血槽显示打开，加上依靠小地图，所以这种异常状态对于玩家的威胁几乎等于零。

激怒：技能无法使用。使用的怪物比较少。

噩梦：WIL值中等速度减少。比起毒属性来，噩梦让WIL流失的速度太过一般了。加上迷宫中得到的酒类道具（恢复WIL类道具）并不少，所以噩梦带来的影响也比较低。

耳鸣：小地图使用不能——笔者始终不明白，为什么耳鸣会让小地图变得看不到。

恐慌：普通攻击不能。角色无法攻击敌人。敌人中了恐慌之后效果也一样——不能攻击还傻傻地站在那里干吗，等着被敌人砍吗？这样你就能理解为什么中了恐慌的怪物总是四散逃窜了。

睡眠：中了睡眠以后会立即停止所有动作。经过一定时间或者受到攻击就会清醒。

麻痹：全身无法动弹，不能移动也不能攻击。

混乱：操作逆转。



技能使用：按住L 键打开技能使用列表，再按对应的键就可以使用技能。

使用技能会消耗WIL值，WIL会随着时间自然回复。

佣兵强者的手册

—— 游戏系统 ——



1、HP：传统数值。受到攻击以后会减少，减到0则人物死亡——体面地回到公共广场，没有任何损失。

2、Wil：相当于传统的MP。使用技能会消耗一定量的WIL，经过一定时间WIL自然回复。

3、Exp：击倒怪物以后就会增加Exp。到顶以后人物会Level up，同时获得技能点数。

4、当前使用道具：通过上下键来调整当前使用的道具。

5、技能使用菜单：按住L键就可以打开。

6、小地图：敌人用圆圈表示，绿色表示主角，红色表示陷阱，蓝色方块表示门。



—— 人物状态 ——

Hp：见上。

Wp：就是WIL。

白色小瓶子:人物可携带物品的最大重量。游戏采用了D&D的重量概念,所有物品都有一定重量。有效控制好携带道具的重量是区分新人与老手的重要标志。通常很多玩家都会忽略这个。初期不推荐携带两种武器。因为武器非常重，带了两种武器以后回复道具的携带量就相当少了。

AT1/AT2：攻击力。L和R分别对应左手武器和右手武器，如果是双手武器则会以 RL：XX来显示，图中的AT2就是双手武器数值显示。

CR：角色本身的爆击率。

SP：角色的移动速度/攻击速度。后期要想拉着怪物到处跑的话就要注意这个数值了。另外，攻击速度也受这个数值的影响。

DF：角色的防御力。



AP：数值为绿色的就是AP，人物LV提升的时

候就能获得。AP除了用于升级技能外，还能用来升级角色基本能力，如图中所示。

STR：影响角色基本攻击力。

DEX：影响角色的基本爆击率以及移动速度。

VIT：影响角色的最大HP以及基本防御力。

WIL：影响角色的最大WP。

RES：影响异常状态存在时间。RES越高，不利异常状态存在时间越短。

大剑技能：影响大剑类武器的攻击力。

双刀技能：影响双手同时使用武器的攻击力。（必须双手同时装备武器才会有效果）

剑盾技能：影响剑盾同时使用时剑的攻击力。（未必非得是剑，只要是单手武器+盾的组合都会有效果）

弓技能：影响弓类武器的攻击力。

道具知识：影响道具使用效果。（效果比较明显）



—— 技能篇 ——

初期每个人物只有2个技能，随着等级提高，可用的技能会越来越多。所有技能初期都是LV1，通过不断使用技能，LV 会越来越高。LV 越高，技能效果越高。注意，WIL并不会随之增加，所以在WIL充足的情况下，尽量使用技能来打倒敌人吧。

了解了游戏的基本系统以后，就可以选择你们合适的职业开始魔窟的探险了。

职业：野蛮人



攻击力：★★★★★　**耐久力**：★★★★☆

速　度：★★☆☆☆　**精神力**：★★☆☆☆

点评：传统的肉盾职业，初期武器是双手剑，攻击力异常勇猛。虽然攻击范围很大，但攻击死角也不少，对小型怪物相当不擅长。能力成长的时候推荐以攻击力和耐久力为主。飙悍的勇士靠的是手中的剑。

职业：剑斗士



攻击力：★★★☆☆　**耐久力**：★★★☆☆

速　度：★★★★★　**精神力**：★★☆☆☆

点评：速度方面极其优秀的战士。初期武器是双手剑。攻击力稍逊于战士，依靠优秀的攻击速度来弥补DPS不足。缺点是耐久力比较差，也就是HP比较少。游走于各个怪物之间是其最拿手的绝活。

职业：战士/盗贼



攻击力：★★★☆☆　**耐久力**：★★★★☆

速　度：★★★☆☆　**精神力**：★★★☆☆

点评：各个方面都相当平均的角色。初期武器是剑+盾。虽然名义上是女战士，但实际上所有技能都是传统盗贼的技能。利用各种攻击类道具是其最拿手的本事，同时，盾也有效地保证了防御力。能力比较平衡，加上又是女性角色，所以在玩家中有相当高的人气。

职业：弓手



攻击力：★★☆☆☆　**耐久力**：★★☆☆☆

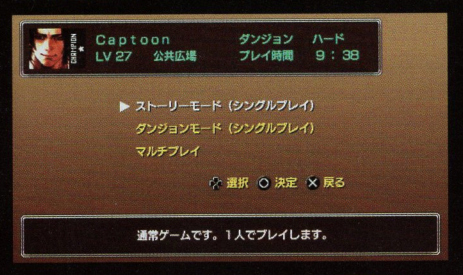
速　度：★★★★☆　**精神力**：★★★★★

陈子杰	我认为游戏只是个娱乐工具，能和天下玩家结交才是本质。
读者资料	男，14，江苏省南通市如东县实验中学初一（5）班，226400

点评：远程职业的好手，优点和缺点是严重的两极分化。优点是远程攻击，同时拥有无敌技能，缺点则是攻击力太低。初期武器是弓。弓的连续攻击比较难掌握，战斗时候比起剑斗士来更需要合理的走位。弓手的辅助技能很多，合理使用技能对于弓手是相当重要的。



第一次作成角色时游戏会要求存档，以后SAVE的时候都是直接覆盖存档。通关存档和没通关存档间存在区别。



SAVE之后就会进入模式选择，从上至下依次是：

1、剧情模式（Normal难度）
2、选关模式（Hard/Hell难度）
3、联机模式

1、剧情模式：第一次游戏只能进入该模式，有大量的补给品提供给玩家，同时敌人强度一般，是适合新手的模式。当然，即使你是高手也会强制从该模式开始。

2、选关模式：只有通关以后才能选择的模式。所有地图开放，玩家可以自由进入，同时提供HARD/HELL难度选择（Hell难度需要HARD全破后才可以选择）。该模式下敌人不但数目上增加，而且普通怪物中还会有首领怪物出现。首领怪物的体积通常比普通怪物来得大，而且身上散发着斗气，普通攻击附带各种异常状态。

3、联网模式：可以和友人一起游戏。进入游戏以后，我们最先来到的是公共广场。我们在这里介绍一下以后将陪伴各位一起奋斗的NPC。

Aldora：御姐指挥官，给予玩家最大帮助的NPC，提供各种补给品以及各种情报。各位手中的的佣兵指南书1-7卷都是由她提供的。



Vlado：魁梧的大叔，是道具店的老板。他不出售任何道具，只允许玩家用迷宫里打到的各种材料来交换他的道具。除了各种消费性道具外，他还出售少量的武器。道具交换心得1-3卷要从他这里领取。



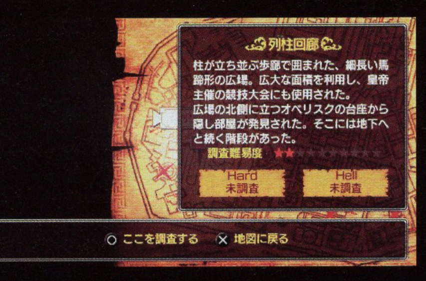
Rieta：合成店的小Loli。她可以帮助玩家合成各种装备以及将玩家不需要的装备转化成各种素材。当然，这些都是无偿服务，不收取任何费用。



全迷宫指南书（Normal难度）

◆**调查地点：**建筑家の馆 ◆**调查难度：**★

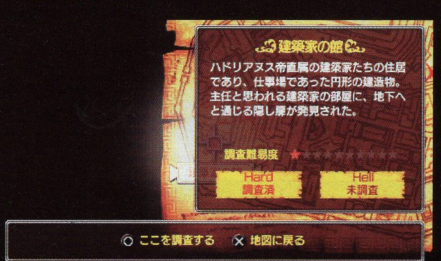
◆**迷宫攻略：**初期的迷宫，层数很少，也没有实力太



黄瀚 求购成色不错的PSP（分期付款）。
读者资料 男，14，安徽淮北供电32#303，235000

强的敌人，一路直接冲到底就可以了。第一次游戏会赠送回城道具(无限)，但只是单向回城道具。

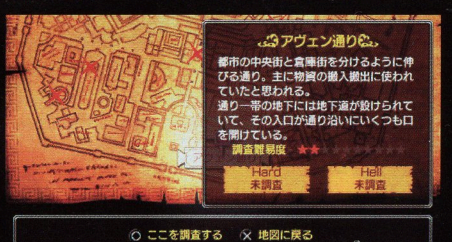
◆**BOSS攻略**：无



◆**调查地点**：列柱回廊 ◆**调查难度**：★★

◆**迷宫攻略**：以小型爬虫类为主的初期迷宫。第一层有大量的类似蟑螂一样的爬虫。数量很多，需要尽快解决。第2层开始以后就会有迷宫陷阱了，迷宫陷阱除了伤害玩家外，还能对怪物作用。陷阱打死的怪物玩家同样有经验值，所以如果觉得实力不够的话，可以经常引诱怪物去“摸”陷阱。这个技巧在后期比较重要。BOSS在第5层。

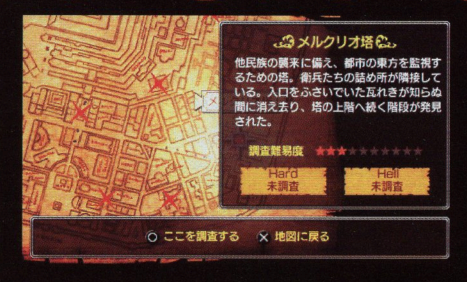
◆**BOSS攻略**：BOSS本身实力并不强，周围的爬虫速度很快，虽然攻击力低但是骚扰频繁，比较讨厌，建议优先解决BOSS身边的怪物以后再攻击BOSS。



◆**调查地点**：アウェン通り ◆**调查难度**：★★

◆**迷宫攻略**：以老鼠为主的迷宫。第一层老鼠数量也很多，但是分布比较分散，3只一组地分布在第一层，不要一次引太多老鼠出来。老鼠的攻击频率和蟑螂相当，但攻击力明显强于蟑螂。第2层除了有老鼠外还有人型敌人出现，但老鼠和人型敌人并不在同一阵营，会互相攻击（游戏里设定是人型敌人和怪物敌人互相敌视，并且会主动互相攻击）。可以好好利用一下。让他们自相残杀到差不多的时候，上去坐收渔翁之利。第5层碰见BOSS。

◆**BOSS攻略**：BOSS是一只大型老鼠。攻击力中等强度，除了周边有数只老鼠外，BOSS的攻击还会造成玩家各种硬直状态，尽量不要陷入包围圈之中，对BOSS的攻击多防御。好在BOSS攻击频率一般，注意攻守平衡就能获得胜利。



◆**调查地点**：メルクオ塔 ◆**调查难度**：★★★

◆**迷宫攻略**：以蝙蝠飞行类为主的初期迷宫。难度比起之前2个“主题”迷宫要大了不少。由于敌人是蝙蝠飞行系，玩家对蝙蝠的命中率相当成问题。而且，蝙蝠的所有攻击都有一定几率让玩家成为“噩梦”状态。第1层空间狭小，蝙蝠数量众多，比较讨厌。第3层出现新的敌人骷髅系。骷髅系敌人在死的时候会掉落类似蘑菇一样的道具，但其实并不是道具（可拾取道具均以闪亮点出现，并不会以实体出现）而是陷阱。好在初期骷髅系只掉落混乱蘑菇，打完骷髅系敌人以后尽快离开。BOSS在第5层。

◆**BOSS攻略**：BOSS是一只超大蝙蝠，但实力很弱。比较有威胁的攻击是冲撞攻击，会把玩家撞飞。其它方面和前面的老鼠，蟑螂BOSS相比不是一个等级。



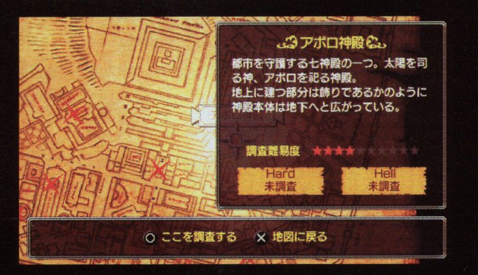
◆**调查地点**：トラキア墓地 ◆**调查难度**：★★★

◆**迷宫攻略**：看名字就知道，这个迷宫以死灵系的怪物为主。死灵系怪物的特点是行动缓慢，但攻击力很强，幽灵一击的威力相当厉害。他们不会和人型怪物发生冲突。这迷宫里还会出现另外一个新的敌人——炸弹人，这种胖胖的人型怪物皮糙肉厚，相当耐打，而且很喜欢扔爆弹。好在这间迷宫里和小胖子们同在的还有不少老鼠，他们在有时候会“帮”玩家不少忙，经常骚扰小胖子们。后面几层都是弓箭手和怪物的混合组合。弓手的命中率很高，但要避开他们的弓箭也不是难事，多和他们绕圈子就可以了。

◆**BOSS攻略**：BOSS是牛头系怪物。牛头系怪物体型属于大型怪物一类。虽然身材庞大，但速度

陈俊	祝大家在新的一年里开开心心，游戏快乐。
读者资料	男，21岁，辽宁沈阳沈阳军区联勤部警卫连七班，110005

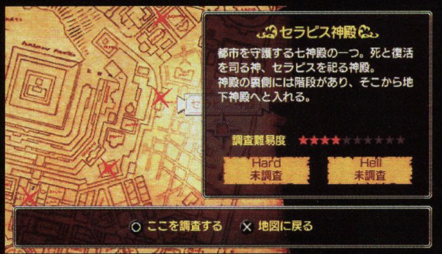
方面一点也不含糊，所以玩家千万不可掉以轻心。当BOSS俯下身子，头对着玩家，并且一直瞄着玩家的时候就要当心了，它会以冲刺来攻击玩家。牛头系普通攻击范围很大，为正面180度，所以有机会时还是绕到背后打比较好。



◆调查地点：アポロ神殿 **◆调查难度：**★★★★

◆迷宫攻略：迷宫难度突然变大。如果之前没有好好培养角色的话，这里第一层就会比较吃力。虽然这里的名字叫“阿波罗”，但明显没有神话中那么“明亮”。第一层敌人都是罗马服装的士兵，攻击又快又狠，普通攻击不是附带CRI降低就是附带DF降低，被围起来的话很容易被秒杀。后面几层虽然敌人也不少，但好在还有陷阱可以依靠。第4层比较难些，有几只牛头系怪物在周围布满陷阱的房间里，空间狭小，极其容易自己碰上陷阱。好在一次只有4只牛头怪物，所以每次尽量只面对2只，可以稍微轻松一些。

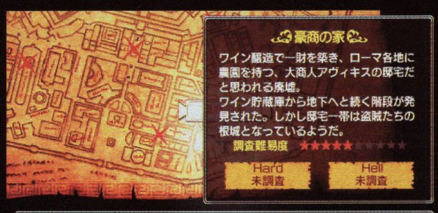
◆BOSS攻略：BOSS是数只骷髅罗马士兵，它们不会掉蘑菇，放心打吧。虽然远远的时候它们走起路来又慢又瘸的，但是玩家一旦靠近它们，它们移动速度会突然变快，而且攻击力不俗。建议将它们分散之后再攻击，利用地形死角卡住几只，分散成1VS1的话，那些骷髅罗马士兵就比较菜了。



◆调查地点：セラピス神殿 **◆调查难度：**★★★★

◆迷宫攻略：第一层出现了新怪物——犬类怪物，攻击方式和老鼠很象，但攻击力和移动速度更优秀，可以看成是老鼠的加强形态。后面几层的怪物实力和之前类似，但是移动速度上加强了不少。主要是死灵系和骷髅系的混合组合，其中还夹杂了几只牛头系的怪物。

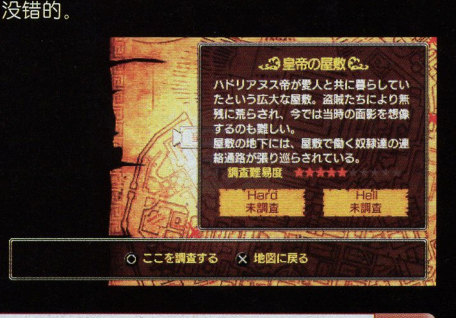
◆BOSS攻略：BOSS是3只牛头系的怪物，并且活动空间比之前更加狭窄了，被3只牛头围起来的话不是好惹的。但狭窄的地形有利有弊，利用狭窄的地形我们可以只让一只牛头面对我们，这样相对轻松些。如果选的是二刀流，记着开始活用飞腿这个技能脱围和进攻。在对付一只牛头人的时候还需要注意其它2只牛头人的动向，它们往往会出人意料地给你制造不小的麻烦。



◆调查地点：豪商の家 **◆调查难度：**★★★★★

迷宫攻略：可以说真正的迷宫从这里才开始，因为迷宫的敌人分布逐步特点化了。这里的普通敌人都是皮糙肉厚，特别考验装备能力，觉得装备能力不足的话，可以考虑开始锻造了。当然不用担心，这里大多数都是人型敌人，会掉落不少好装备提供给玩家，只要你有实力夺取。第一层以双手武器为主，能打到双手剑和双手锤。第2层以二刀流武器为主，掉落武器主要以匕首和单手剑为主。第三层是弓的天下，当然夹杂了几只猛犬。第四层是剑盾敌人为主，会掉落不少好盾。（当然，真要刷盾，个人建议去阿波罗神殿刷BOSS掉落的盾比较好，无论是自用还是合成，都是相当好的素材）

◆BOSS攻略：BOSS是人型敌人。有点类似RO里的兽人酋长。首领是拿双手斧的肌肉人，身边有着一群弓手。地方狭小又空旷，没有很好的死角可以提供给玩家。这个BOSS建议多带回复药死扛，或者升级一下防具来打。其实这里的主要威胁不在于首领，而在于身边的弓经常会打断你的攻击节奏。先打BOSS还是先打弓是个问题，但无论你选择先打哪个，这次BOSS战多带HP药是肯定没错的。

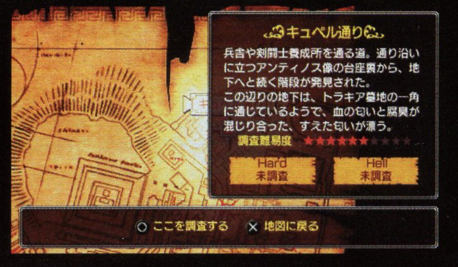


孙超	有了NDSL后，我又产生了对PSP的欲望……
读者资料	男，18岁，福建三明市梅列区徐碧一村37栋302室，365000

◆**调查地点**：皇帝の屋敷 ◆**调查难度**：★★★★★

◆**迷宫攻略**：考验玩家耐心和实力的关卡，敌人全部都是人型敌人以及骷髅系敌人，混合组合，并且以扔炸弹的胖子居多。再加上会各种状态攻击的罗马士兵，基本上很多时候玩家都需要在不利环境下战斗。这里给点建议，把音量开到最大，战斗的时候要仔细分辨炸弹落地的声音，一旦有炸弹立刻离开区域。这样，通常是敌人自己被炸伤。另外，进迷宫前多带些HP回复药，这里开始，每次合成用剩下来的材料，都去换HP回复药，然后储备起来。为以后的战斗做准备。

◆**BOSS攻略**：BOSS是八个胖子加一个大胖子的组合（真的很好笑）。他们的攻击方式就是狂扔炸弹，可以利用炸弹让他们自己攻击自己。胖子首领是没有硬直状态的，打的时候稍微需要花些力气。当然，利用炸弹来炸的话会非常爽。



◆**调查地点**：キュペル通り ◆**调查难度**：★★★★★★

◆**迷宫攻略**：迷宫第一层全部都是罗马骷髅士兵，他们的攻击附带恐慌异常状态，中了以后就不能进行普通攻击了。同时，它们还会掉落麻痹蘑菇，如果善于利用这些蘑菇的话，骷髅罗马士兵很好解决。第二层以牛头系怪物为主，但地形狭长，用常规手法的话难以奏效，如果是二刀流角色，推荐用飞腿，因为牛头系的体型实在是太大了，它们把整个路都堵住了。第3层是大量的老鼠BOSS以及普通骷髅士兵的组合（掉落混乱蘑菇）。第四层出现了被封印的门，玩家需要全灭该层所有敌人才能解除封印。第五层全部都是死灵系的怪物。第六层是罗马骷髅士兵和老鼠BOSS的组合。第七层是普通骷髅人和牛头怪的组合。

◆**BOSS攻略**：BOSS是两个巨人。体积大，攻击范围广，加上活动空间狭小，玩家最初面对时有很大的难度。这里推荐二刀流的打法，飞踢可以让巨人趴下，巨人趴下之后起身相当慢，利用这点就可以做到毫发无伤。其他角色也有类似的击飞技，也可以让巨人趴下，反复几次就可以解决了。解决之后回公共广场，阿朵拉会赠送给你新的防具以及开启新的地图。之后的地图难度相当大，建议将防具和武器先行强化到极限后再进入。

◆**调查地点**：参通り ◆**调查难度**：★★★★★★

◆**迷宫攻略**：这里的怪物HP相当高，所有敌人都强化了，攻击带有吹飞效果，同时所有攻击动作中都带有硬体效果，无法中断它们的攻击。第二层出现了体积比蝙蝠更小的蜜蜂敌人，它们的攻击除了附带噩梦外，还附带了最可怕的毒。第三层出现了新的敌人——法师系，攻击手段是使用飞行道具，而且会给人型敌人附加各种有利状态（和死灵系及骷髅系敌对）除了法师外，这里还有不少双手斧战士，特点是攻击频率相当快，而且攻击力很高。但破绽很大，要消灭它们可以引诱它们出招露出破绽后攻击。第四层是封印层，追加新的敌人，类似蛞蝓一样的怪物，移动速度快，攻击命中率很高。第五层的骷髅系掉落蘑菇带毒属性。第六层是罗马士兵和蟑螂BOSS的组合，但蟑螂BOSS和人型敌人是敌对关系，它们互相之间的牵制多少可以给玩家一些可乘之机。

◆**BOSS攻略**：BOSS是强化版罗马士兵，要注意的是双手剑。胜利之后会开启下一道门。中间有存储点以及回城点，地图上会自动标出新地点。

◆**调查地点**：拝殿り ◆**调查难度**：★★★★★★★★

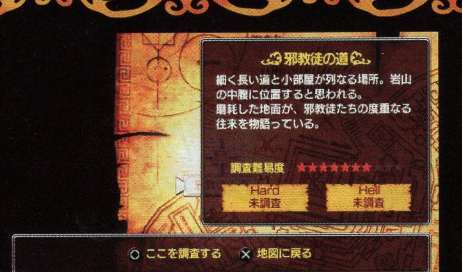
◆**迷宫攻略**：一进去就有几个罗马士兵以及蝙蝠等待着你，并且所有攻击都附带SP下降（SPEED下降以后移动速度会大幅度降低）第二层都是铁甲狗。第三层是蝙蝠BOSS和罗马弓箭手的混合编组，好在它们是敌对关系，问题不大。第四层是封印门，敌人是罗马士兵全套组合，各种武器都有，建议优先解决弓箭手。第五层出现新的敌人，样子像柱子一样，会放出奇怪的力场推开玩家，这种敌人周围通常都有很多陷阱存在，需要及时消灭，或者避开。除了奇怪柱子外，这里还有不少蛞蝓敌人，攻击附带AT下降。第六层是骷髅士兵加蜜蜂的组合，这层的特点就是全是毒属性。骷髅掉落的蘑菇以及蜜蜂的攻击都附带毒属性，需要注意，这一层强烈建议直接找门闯到第七层。

◆**BOSS攻略**：BOSS是两头铠甲龙，攻击力和防御力都相当优秀，而且攻击范围大，十分难缠。这里需要依靠吹飞技以及其它技能组合攻击，才能在单位时间内给它们造成大量伤害。打这对BOSS一定要快，拖得时间越久BOSS放出的自身有利状态叠加越强，对玩家非常不利。

◆**调查地点**：拝殿り ◆**调查难度**：★★★★★★★★

◆**迷宫攻略**：这里的敌人就不多做介绍了。，多数都是熟悉的面孔——除了女巫。女巫是新的敌人，特点是喜欢分散在角落里朝玩家发射飞行道具。这层迷宫设计得挺不错，除了大量敌人外，还有不少陷阱可以利用。会遇到困难的是其中一层封印门，该层的敌人全部都是女巫，分散在3个房间，

荣驰	新年新开始，祝PG越办越好，小编们身体健康。
读者资料	男，16岁，陕西西安莲湖区西郊桃园路西电高中高二3班，710077



房间周围都是陷阱，中间有一根柱子不断将玩家推向陷阱，而女巫分散在4个角落里。这里一定要优先解决柱子，打之前可以朝女巫扔点状态蘑菇，比如麻痹蘑菇或者睡眠蘑菇，尽量减少她们对你的威胁。打完封印层就可以去见中BOSS了。另外，过这层时推荐带满HP回复药，并尽量节省。

◆BOSS攻略： BOSS分成3个阶段，第一阶段很容易，上去海扁一顿，自动引发剧情。BOSS会飞到中央神坛处，召唤出数只怪物来。这个时候BOSS全身无敌，任何攻击都无法对他造成伤害，只有当消灭完全部怪物，BOSS身上的红球都消失后，才可以对BOSS造成伤害。不过，攻击机会只有一次，一但攻击停顿下来，BOSS就会迅速逃离，重新召唤一批怪物。反复几次之后，BOSS会召唤出最强怪物——三头龙。三头龙攻击方式有两种：近身时它会用头横扫，虽然看起来范围很广，但其实死角很多。远距离的时候对应的龙头会喷火，如果防御力比较差直接会被秒杀，强烈推荐一旦被喷火就迅速吃HP回复药，否则真的很容易死掉。到了这时，应尽量靠近BOSS全力攻击。BOSS身上虽然有3个无敌红球保护，但是只能保护BOSS3次攻击，3次攻击以后BOSS就不是无敌了。抓紧机会海扁BOSS就能胜出。

◆调查地点: 列柱の广间 **◆调查难度:** ★★★★★★★

◆迷宫攻略： 战场移动到了神殿里面。敌人全部变成了黑骑士系列，所有敌人都有硬体效果。除了黑骑士外，还多了许多幽灵，结合了蝙蝠和法师的特点，比较难缠些。值得一提的是对玩家有利的怪物，这是一些速度很快，飞行在空中的蓝色怪物，类似蛇一样。打死它们会掉落有利状态蘑菇，比如AT UP/DF UP等蘑菇，看见它们时千万不要放过。这里陷阱不少，推荐利用陷阱来大量杀敌，虽然时间慢了点，但安全不少。除了这些怪物外，这里还多了不少会喷火的柱子。看见之后应迅速靠近，否则不太好躲。好在它们发射的火焰都是单向的，看准就没问题。

◆BOSS攻略： BOSS是两头机械黄金老虎。它们和之前的铠甲龙有异曲同工之妙，几乎没有任何弱点，除了转身慢了些。好在场地很大，先考虑将两只老虎分开后再分别击杀比较好。



◆调查地点: 幽世の门 **◆调查难度:** ★★★★★★★★★

◆迷宫攻略： 到最终迷宫了，进入之前可以先回公共广场，领取最后的防具，并好好锻造和改造一下自己手中的武器和防具。然后带满回复药，进入最后的战场吧。这里的敌人和前一个迷宫一样，没有太大改变，但数量多了一倍，敌人多陷阱也多。这里没有太多需要复述的地方，多多利用陷阱，减少不必要的回复药支出是关键所在，所有回复药都尽量留给最终BOSS吧。

◆BOSS攻略： 最终BOSS第一阶段是骑马冲刺，同时还有两个机械巨人武士协助。玩家处在一个很小的场地中，BOSS 偶尔会冲进来，攻击范围很大。对巨人不需要花太多精力，它们打死多少次就复活多少次。BOSS冲刺的时候会停留在一个固定点上（多留意小地图，画面视角调整为观察巨人）这个时候要迅速移动，把自己的位置调整到BOSS、巨人、玩家处于一直线上，BOSS冲击之后会和巨人相撞（巨人的攻击会对BOSS造成一点小伤害），之后停顿在场地里几秒钟时间。抓紧时间上去多砍几刀，反复几次之后BOSS就会被KO。

第二阶段是在空中和二刀流的BOSS进行1VS1的决斗。虽说是1VS1，可BOSS 所有的攻击招数范围都相当大，耐心和BOSS多绕几下，等他露出破绽以后再进行攻击。剩余一半HP时BOSS会分裂出分身，分身持有各种武器，增加了周旋的难度。不过，每次分身都会削减BOSS的HP，几次分身之后，只要找出本体，一套连续技就可以送BOSS上西天了——之后的结局，请自己去欣赏吧。

文/刑天工作室 captoon

达兴	掌机是我一生的宝藏，PG是我宝藏的开锁匙！
读者资料	男，18岁，广东深圳华侨城中学高三6班，578053



风来的西林DS 攻关资料补充

在第71期中，我们向大家介绍了《风来的西林DS》的各种攻略技巧。在本期中，我们将为大家献上这款作品的全怪物资料表，希望能对大家研究这款游戏有所帮助。

全怪物资料列表 (5星为最高)

◆アイアンヘッド系

アイアンヘッド					
HP	20	攻击力	★★	防御力	★
速度	等速	经验值	23	道具	—
チェインヘッド					
HP	50	攻击力	★★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	200	道具	—
ギガヘッド					
HP	70	攻击力	★★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	1200	道具	—

◆いやしウサギ系

うやしウサギ					
HP	5	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	8	道具	—

◆エーテルデビル系

エーテルデビル					
HP	50	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	30	道具	—
ファントムデビル					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	150	道具	—
ミラージュデビル					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	400	道具	—

◆おばけ大根系

おばけ大根					
HP	12	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	7	道具	毒草
めまわし大根					
HP	30	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	50	道具	混乱草
ねむり大根					
HP	55	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	500	道具	睡眠草

◆ガイコツまどう系

ガイコツまどう					
HP	21	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	17	道具	ガイコツまどうの杖
ガイコツまじん					
HP	35	攻击力	★	防御力	★★
速度	等速	经验值	70	道具	ガイコツまどうの杖
ガイコツまおう					
HP	60	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	350	道具	ガイコツまどうの杖

郑康宁 天下玩友一家心，有甚不会一起干，同志们，加油！
读者资料 男，13岁，西安市正和医院31号楼2层东户，710054

◆火炎入道系

火炎入道					
HP	35	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	55	道具	—
火炎入道LV2					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	90	道具	—
火炎入道LV3					
HP	65	攻击力	★★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	250	道具	—

◆ガマラ系

ガマラ					
HP	10	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	3	道具	ギタン
ガマグッチ					
HP	15	攻击力	★	防御力	★★
速度	等速	经验值	10	道具	ギタン
ガマゴン					
HP	25	攻击力	★	防御力	★★★
速度	等速	经验值	100	道具	ギタン

◆カラカラペンペン系

カラカラペンペン					
HP	16	攻击力	★	防御力	★
速度	等速	经验值	12	道具	—
パタパタペンペン					
HP	30	攻击力	★★	防御力	★
速度	等速	经验值	60	道具	—
バババペンペン					
HP	45	攻击力	★★	防御力	★★
速度	等速	经验值	250	道具	—

◆カラクロイド系

カラクロイド					
HP	60	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	17	速度	倍速一回攻击	道具	—
スチームロイド					
HP	65	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	900	速度	倍速一回攻击	道具	—
カラクロイド					
HP	70	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	1700	速度	倍速一回攻击	道具	—

◆キグニ族系

キグニ族					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★
经验值	50	速度	等速	道具	—
キグニ族2					
HP	60	攻击力	★★★	防御力	★
经验值	80	速度	等速	道具	—
キグニ族3					
HP	75	攻击力	★★★★	防御力	★
经验值	200	速度	等速	道具	—

◆鬼面武者系

鬼面武者					
HP	18	攻击力	★	防御力	★
经验值	15	速度	等速	道具	—
はんにゃ武者					
HP	20	攻击力	★	防御力	★
经验值	35	速度	等速	道具	—
将军					
HP	30	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	60	速度	等速	道具	—

◆きり仙人系

きり仙人					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	60	速度	等速	道具	—
みの仙人					
HP	45	攻击力	★	防御力	★★
经验值	200	速度	等速	道具	—
かすみ仙人					
HP	60	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	1000	速度	等速	道具	—

◆ギャザー系

ギャザー					
HP	36	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	110	速度	等速	道具	—
キラーギャザー					
HP	60	攻击力	★★★	防御力	★★★
经验值	600	速度	等速	道具	—
ヘルギャザー					
HP	90	攻击力	★★★★	防御力	★★★
经验值	1500	速度	等速	道具	—

◆吸引幼虫系

吸引幼虫					
HP	23	攻击力	★	防御力	★
经验值	15	速度	等速	道具	—
吸引虫					
HP	32	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	300	速度	等速	道具	—
吸引成虫					
HP	41	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	700	速度	等速	道具	—

◆くねくねハニー系

くねくねハニー					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	35	速度	等速	道具	—
なよなよハニー					
HP	40	攻击力	★	防御力	★★
经验值	150	速度	等速	道具	—
くたくたハニー					
HP	55	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	400	速度	等速	道具	—

遇冰　永远支持Square-Enix，永远支持FF！
读者资料　男，20岁，上海东川路800号上海交通大学F0602004班，200240

◆ゲイズ系

ゲイズ					
HP	18	攻击力	★	防御力	★
经验值	25	速度	等速	道具	—

スーパーゲイズ					
HP	51	攻击力	★	防御力	★★
经验值	150	速度	等速	道具	—

ハイパーゲイズ					
HP	70	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	800	速度	等速	道具	—

◆小僧天狗系

小僧天狗					
HP	10	攻击力	★	防御力	★
经验值	5	速度	等速	道具	—

カラス天狗					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	20	速度	等速	道具	—

天狗师匠					
HP	40	攻击力	★	防御力	★
经验值	150	速度	等速	道具	—

◆死の使い系

死の使い					
HP	23	攻击力	★	防御力	★
经验值	23	速度	倍速1回攻击	道具	—

地狱の使者					
HP	45	攻击力	★★	防御力	★
经验值	130	速度	倍速2回攻击	道具	—

死神					
HP	65	攻击力	★★	防御力	★
经验值	700	速度	倍速2回攻击	道具	—

◆シューベル系

シューベル					
HP	15	攻击力	★	防御力	★★★
经验值	100	速度	等速	道具	—

メンベルス					
HP	25	攻击力	★	防御力	★★★
经验值	200	速度	等速	道具	—

ベルトーベン					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	300	速度	等速	道具	—

◆セルアーマー系

セルアーマー					
HP	35	攻击力	★★	防御力	★
经验值	70	速度	等速	道具	—

クロムアーマー					
HP	65	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	600	速度	等速	道具	—

チタンアーマー					
HP	80	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	2000	速度	等速	道具	—

◆タイガーウッホ系

タイガーウッホ					
HP	33	攻击力	★	防御力	★
经验值	35	速度	等速	道具	—

タイガーウホホ					
HP	65	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	550	速度	等速	道具	—

タイガーウホーン					
HP	80	攻击力	★★★	防御力	★★★
经验值	1300	速度	等速	道具	—

◆タウロス系

タウロス					
HP	28	攻击力	★★	防御力	★
经验值	35	速度	低速	道具	ミノタウロスの斧

ミノタウロス					
HP	55	攻击力	★★★	防御力	★
经验值	400	速度	低速	道具	ミノタウロスの斧

メガタウロス					
HP	90	攻击力	★★★★	防御力	★★
经验值	1750	速度	低速	道具	ミノタウロスの斧

◆チキン系

チキン					
HP	4	攻击力	★	防御力	★
经验值	1	速度	倍速2回攻击	道具	—

マスターチキン					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	400	速度	等速	道具	—

グレートチキン					
HP	60	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	1500	速度	倍速2回攻击	道具	—

◆チンタラ系

チンタラ					
HP	8	攻击力	★	防御力	★
经验值	5	速度	等速	道具	—

ちゅうチンタラ					
HP	17	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	16	速度	等速	道具	—

おおチンタラ					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	180	速度	等速	道具	—

◆デブータ系

デブータ					
HP	34	攻击力	★★	防御力	★
经验值	25	速度	等速	道具	—

デブーチョ					
HP	50	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	500	速度	等速	道具	—

デブートン					
HP	70	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	2100	速度	等速	道具	—

刘峰源	任天堂公司是否能开通一个邮购NDS的栏目？俺想邮购，俺怕买到翻新机。
读者资料	男，17，河北秦皇岛燕大附中高二某班，066000

◆とおせんりゅう系

とおせんりゅう					
HP	20	攻击力	★	防御力	★
经验值	18	速度	低速	道具	—

ドラゴンヘッド					
HP	70	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	650	速度	低速	道具	—

スルードラゴン					
HP	80	攻击力	★★★	防御力	★★★
经验值	1200	速度	低速	道具	—

◆ドラゴン系

ドラゴン					
HP	90	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	1300	速度	低速	道具	—

スカイドラゴン					
HP	100	攻击力	★★★	防御力	★★★
经验值	2600	速度	等速	道具	—

アークドラゴン					
HP	120	攻击力	★★★★★	防御力	★★★
经验值	4000	速度	低速	道具	—

◆ドレムラス系

ドレムラス					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	75	速度	等速	道具	—

マドレムラス					
HP	60	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	800	速度	等速	道具	—

ハードレムラス					
HP	130	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	1600	速度	等速	道具	—

◆ナイフゲータ系

ナイフゲータ					
HP	14	攻击力	★	防御力	★
经验值	9	速度	等速	道具	—

サーベルゲータ					
HP	35	攻击力	★★	防御力	★
经验值	75	速度	等速	道具	—

ブレイドゲータ					
HP	70	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	1600	速度	等速	道具	—

◆ねすっトド系

ぬすっトド					
HP	45	攻击力	★	防御力	★
经验值	15	速度	低速	道具	—

みどりトド					
HP	58	攻击力	★	防御力	★
经验值	30	速度	低速	道具	—

アイアントド					
HP	70	攻击力	★	防御力	★★
经验值	150	速度	低速	道具	根据变化壶来变化

◆ノロージョ系

ノロージョ					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	40	速度	低速	道具	—

ノロージョの姉					
HP	33	攻击力	★	防御力	★★
经验值	100	速度	等速	道具	—

ノロージョの姉					
HP	56	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	600	速度	低速	道具	—

◆ばくだんウニ系

ばくだんウニ					
HP	50	攻击力	★	防御力	★
经验值	20	速度	等速	道具	—

ばくれつウニ					
HP	80	攻击力	★	防御力	★★
经验值	100	速度	等速	道具	—

ふんかウニ					
HP	120	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	450	速度	等速	道具	—

◆パコレプキン系

パコレプキン					
HP	28	攻击力	★	防御力	★
经验值	42	速度	等速	道具	—

パコレプキーナ					
HP	45	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	250	速度	等速	道具	—

パコレプキング					
HP	60	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	750	速度	等速	道具	—

◆畠荒らし系

畠荒らし					
HP	18	攻击力	★	防御力	★
经验值	7	速度	等速	道具	—

壶荒らし					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	15	速度	等速	道具	—

物荒らし					
HP	35	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	250	速度	等速	道具	杂草

◆ハブーン系

ハブーン					
HP	17	攻击力	★	防御力	★
经验值	8	速度	等速	道具	—

マムーン					
HP	35	攻击力	★★	防御力	★
经验值	60	速度	等速	道具	—

ニシキーン					
HP	70	攻击力	★★★	防御力	★★
经验值	580	速度	等速	道具	—

◆パルテノス系

パルテノス					
HP	30	攻击力	★	防御力	★★
经验值	48	速度	等速	道具	—
ミストノス					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	300	速度	等速	道具	—
ヴェルギノス					
HP	70	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	650	速度	等速	道具	—

◆くねくねハニー系

ぴーたん					
HP	5	攻击力	★	防御力	★★
经验值	7	速度	倍速2回攻击	道具	おにぎり
逃げピータン					
HP	5	攻击力	★	防御力	★★
经验值	15	速度	倍速2回攻击	道具	大きいおにぎり
飞びピータン					
HP	8	攻击力	★	防御力	★★★
经验值	50	速度	倍速2回攻击	道具	商店里的道具来选择

◆ヒーポフ系

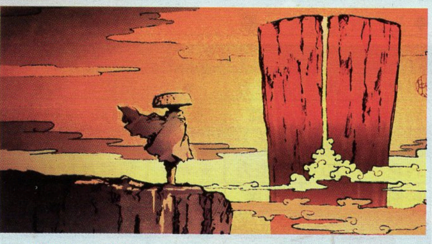
ヒーポフ					
HP	15	攻击力	★	防御力	★
经验值	10	速度	等速	道具	—
ホノオポフ					
HP	28	攻击力	★	防御力	★
经验值	45	速度	等速	道具	—
カエンポフ					
HP	40	攻击力	★	防御力	★★
经验值	220	速度	等速	道具	—

◆兵队アリ系

兵队アリ					
HP	20	攻击力	★	防御力	★
经验值	10	速度	等速	道具	—
队长アリ					
HP	35	攻击力	★	防御力	★★
经验值	40	速度	等速	道具	—
大将アリ					
HP	50	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	200	速度	等速	道具	—

◆ぼうれい武者系

ぼうれい武者					
HP	3	攻击力	★	防御力	★
经验值	4	速度	等速	道具	—
ぼうれいはんにゃ					
HP	5	攻击力	★	防御力	★
经验值	10	速度	等速	道具	—
将军ゾンビ					
HP	7	攻击力	★	防御力	★
经验值	25	速度	等速	道具	—



◆ボウヤー系

ボウヤー					
HP	12	攻击力	★	防御力	★
经验值	6	速度	等速	道具	木の矢
クロスボウヤー					
HP	16	攻击力	★	防御力	★
经验值	11	速度	等速	道具	铁の矢
コドモ战车					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	30	速度	倍速1回攻击	道具	铁の矢
ちびタンク					
HP	28	攻击力	★★	防御力	★
经验值	52	速度	倍速1回攻击	道具	银の矢
オヤジ战车					
HP	36	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	65	速度	钝足	道具	—
ガンコ战车					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	300	速度	等速	道具	—
イッテツ战车					
HP	50	攻击力	★★★	防御力	★★★
经验值	1800	速度	倍速2回攻击	道具	—

◆マルム系

マルム					
HP	5	攻击力	★	防御力	★
经验值	2	速度	等速	道具	—
あなぐらマルム					
HP	5	攻击力	★	防御力	★
经验值	3	速度	等速	道具	—
洞窟マルム					
HP	5	攻击力	★★★	防御力	★★★★★
经验值	800	速度	等速	道具	—

◆豆山贼系

豆山贼					
HP	5	攻击力	★	防御力	★
经验值	3	速度	等速	道具	—
山贼					
HP	12	攻击力	★	防御力	★★
经验值	15	速度	等速	道具	—
山贼亲分					
HP	40	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	180	速度	等速	道具	—

◆まわるポリゴン系

まわるポリゴン					
HP	25	攻击力	★	防御力	★
经验值	15	速度	等速	道具	—
おどるポリゴン					
HP	60	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	300	速度	等速	道具	—
うたうポリゴン					
HP	80	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	1000	速度	等速	道具	—

◆ミドロ系

ミドロ					
HP	10	攻击力	★	防御力	★
经验值	4	速度	等速	道具	—
ゲドロ					
HP	40	攻击力	★	防御力	★
经验值	40	速度	等速	道具	—
オドロ					
HP	70	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	200	速度	等速	道具	—

◆ヤミウッチー系

ヤミウッチー					
HP	6	攻击力	★	防御力	★
经验值	7	速度	等速	道具	—
フイウッチー					
HP	20	攻击力	★★	防御力	★
经验值	30	速度	等速	道具	—
カゲウッチー					
HP	40	攻击力	★★★★★	防御力	★
经验值	300	速度	等速	道具	—

◆やみふくろう系

やみふくろう					
HP	4	攻击力	★	防御力	★★
经验值	10	速度	等速	道具	—
ようまふくろう					
HP	7	攻击力	★	防御力	★★
经验值	50	速度	等速	道具	—
あんこくふくろう					
HP	10	攻击力	★	防御力	★★★
经验值	200	速度	等速	道具	—

◆妖怪にぎり见习い系

妖怪にぎり见习い					
HP	7	攻击力	★	防御力	★
经验值	4	速度	等速	道具	—
妖怪にぎり变化					
HP	23	攻击力	★	防御力	★
经验值	12	速度	等速	道具	おにぎり
妖怪にぎり亲方					
HP	38	攻击力	★★	防御力	★★
经验值	200	速度	等速	道具	大きいおにぎり

◆ンドゥバ系

ンドゥバ					
HP	30	攻击力	★	防御力	★★
经验值	20	速度	等速	道具	—
ンドゥルー					
HP	35	攻击力	★	防御力	★★
经验值	60	速度	等速	道具	—
ンバマ					
HP	40	攻击力	★★★★	防御力	★★
经验值	250	速度	等速	道具	—



项翔	最近闲来无事，拿出掌机爽爽。
读者资料	男，16，浙江省绍兴县夏履镇夏东村庄稼埭，312026

作者:刑天工作室/bbbbbb2

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

合金装备PortableOps全剧本小说

PSP	KONAMI	2006年12月21日
	ACT	1—6人/39.99美元
合金装备ops		192K

一位传说中的英雄曾经阻止了一场核战争，毁掉了恐怖武器Shagohod。之后，由于打败了The Boss，他被美国总统授予了Big Boss的称号。他就是Naked Snake。

原属FOX小队的Snake在那次Snake Eater行动后就退了休，虽然他仍然还年轻。

1970年的一天，Snake到外面刚刚享受了一顿美餐，在回到郊外家里的路上突然碰到了一队全副武装的小队。虽然Snake手无寸铁，但依靠他纯熟的CQC，他立刻摆平了他们。就在Snake还没反应过来发生了什么的时候，一个穿着特异——像个忍者的人出现在Snake面前。这个“忍者”拔出了刀，向Snake猛然刺来……

“赶快把他送上飞机！让咱们的医生给他注射麻醉药！可别让他死了。”

Snake慢慢失去了意识……

一

“啊！”

昏迷了不知多久的Snake被恶梦惊醒。他看了看周围，发现自己竟然被关进了一个监狱。作为一个士兵，他立刻开始观察周围情况，考虑脱狱方法。正在这时，门外传来了奇怪的脚步声。监狱门外出现了一个身材魁梧的大个子。

“时间真准，正好是我们打完药后12个小时……我相信你做的梦很美，Big Boss ?"

“你在说些什么？”

“请认真点，我可对你了如指掌,Boss……也许我该叫你Naked Snake？”

“看来你没抓错人。你是谁？”

“我是Cunningham中尉，4周前，我还是CIA的人。”

“Cunningham？FOX小队审讯专家？”

“啊,这么说你听过我的名字。我很荣幸。”

Snake这时也注意到了Cunningham腿上的假肢。

“那些袭击了我的人也是FOX的？”

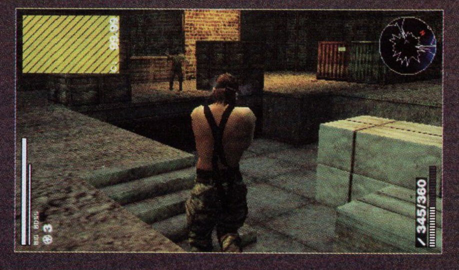
“对。但是我们先把那件事放一放。”

Cunningham终于把话转到了正题：“6年前的那个任务，在那里你看到了什么？你在Gronznyj Grad里看到了什么？”

Snake立刻记起了那次记忆犹新的任务：Shagohod、EVA、Volgin，还有The Boss……

“遗产在哪里？”Cunningham问道。Snake立刻反应到了那卷带有巨额财产全部资料的胶片。“你是说哲学家的遗产？”

“没错，就是二战中3大力量集起的秘密资金，它在哪里？”



古伟县	埋首方寸屏幕间，徜徉千万游戏里。
读者资料	男，20岁，广东梅县大坪镇下街口16号，514792

Snake立刻对他说遗产在CIA手里，没想到Cunningham抡起审讯电棒向Snake头上砸来，然后又用假肢底下的棱角碾在了Snake的肚子上："CIA在Snake Eater任务后只从苏联那边拿到了一半的遗产，而你知道另一半在哪里！"

Snake也感到奇怪："CIA只拿到了一半？我一直以为CIA拿走了全部遗产。"

Cunningham再次用电棍抡向Snake："没关系……我们有的是时间。早晚你会说出来的。"

"等一下！这不是官方任务对吧！Zero少校呢？告诉我实情，Cunningham。"

"从现在开始，这已经是FOX的官方任务了。"

Cunningham笑着离开了。

一会儿，Cunningham走远了，Snake听到了一个声音。



"你是Snake？"

"你是谁？"

"我也是刚被抓来的。"

"你是美国人。一个美国人怎么会被关到这里？"

"说来话长。看到你的床底下有个通风口么，把盖子打开你就能跑出来了。"

"你怎么知道的？"

"因为我以前被关在那屋，发现了它但又没跑出去，现在他们就把我挪到这里了。如果你跑出来，请你帮我个忙。"

"帮忙？"

"没关系，你也会得到回报的。"

"交易吗……那我就开始了。"

Snake果真打开通风口钻了出来。出现在眼前的竟然是FOX最新的潜入装和一把MK22麻醉枪。Snake当然不客气地收下了。

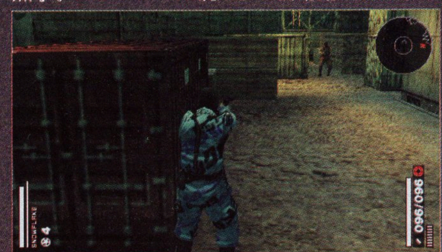
出来后的Snake站到了刚才和他对话的那个人面前。由于Snake名扬海外，所以此人早已知道了Big Boss这个响亮的名字。他告诉Snake，这里是在南非的San Hieronymo半岛，当地人称"死亡半岛"。在古巴正南方，是苏联的控制区域。在古巴导弹危机期间，苏联在这里建立了一个秘密导弹基地。但由于SALT（限制战



略武器会谈/协议），这座发射井停了工。由于基地完成度已经很高，所以美国派了绿色贝蕾帽——也就是他的小队来这里调查。然而，FOX小队洗劫了他们，他是唯一的幸存者。

他希望Snake能够到通讯基地和美国联系叫来救援："希望寄托在你身上了，Big Boss。""叫我Snake。""我很荣幸，Snake，我叫Campbell，Roy Campbell。"

离开了监狱的Snake拿出了他的潜入本领，轻松地躲开了敌人的眼线，到达了附近的通讯基地。Snake利用那里的通讯设备设法与美国取得了联系。回复他的正是通过无线电曾救过他多次的Para-Medic。Para-Medic告诉Snake，Zeor少校被国防部逮捕了，原因就是这次FOX偷走了CIA的一件机密武器并发动了叛变。国防部还认为，Snake是这次叛变的主谋。要证明自己清白，Snake必须抓住这次叛变真正的黑手。Para-Medic说Sigint会帮助Snake。



根据Para-Medic提供的电台号码，Snake找到了Sigint，他告诉Snake了一些详细内容，其中最重要的一点是，叛军打算建立一个新的军事国家，他们还吞并了当地的苏联军队，想独自抓住敌人头目基本不可能。Sigint说，Snake可以和派来的贝蕾帽幸存者合作。敌人可以吞并当地武装力量，为什么Snake不行呢？劝说敌人加入也是一条路。不过，由于国防部认为Snake是主使，所以派来增援协助是不可能的。

Snake忿忿地回到Campbell那里。在路上，他发现了监狱的钥匙盘，这样他就能救Campbell出来了。

林宇洽	我曾经拥有SP，可是为了新欢NDS把它给卖了，懊悔啊！
读者资料	18岁，广东广州

回到Campbell那里，Snake和他讲了情况，并要求Campbell驾驶车辆——虽然Campbell腿上有伤，又发着烧。Snake给了Campbell一个在联络基地里找到的微型电台——就是在Snake Eater行动中用的那种。

Snake和Campbell一致决定要先收集情报。由于Campbell的小队作过战前简报，所以他对这里比较熟悉——至少不会迷路。Campbell决定，先到敌人较多的前哨站收集情报。

Campbell驾车带着Snake来到了前哨站。在那里，Snake听到了FOX偷来的机密武器可以发射核弹头毁灭苏联的所有主要城市，而当地的苏联人也并不完全信服FOX小队。

Snake在前哨站的办公桌上窃取了敌人的机密资料，并带回了Campbell的卡车。

在秘密文件内，Campbell发现叛军正打算使用那台新式武器，文件里甚至列出了发射计划，一旦发射必定会引起全球恐慌，所以Snake一定要设法阻止。文件里还写出了敌人指挥官的名字：Gene。看来，他就是主要目标。

Campbell同时发现，岛上的苏联军队军心比较涣散，所以也提出了抓捕他们然后劝降的提议，Snake决定一试。

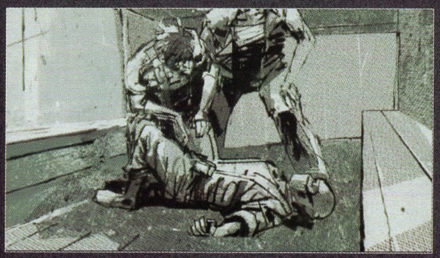
Snake选择了布兵较少的监狱地带，寻找单独行动的士兵来抓捕，一个手持AK-47的士兵成了Snake第一个盯上的猎物。Snake潜行到他背后，以迅雷不及掩耳之势擒住并打晕了他，拖回了卡车。这名士兵的名字叫Jonathan。

很快，Jonathan醒来了：“你！”

他立刻把拳头挥向Snake。

“你醒来得很快呀。”

Jonathan又去抢Campbell的枪指向Snake，可又一次被Snake制服：“思考也很灵敏，他们对你的训练一定很严格。你是个好士兵。”



“你是谁？”

“叫我Snake吧。”

“Snake？是个代号？你一定是站在美国人那边的，你是FOX小队的？”

“我不站在美国人或FOX那边，我只是个士兵。”

“只是个士兵？那为什么你们在这里？”

Campbell向他简单介绍了情况，但他并不认为Snake能打败Gene。他说他们加入叛军不是因为Gene，是他们的祖国先背叛了他们。这座基地被停工后他们就留在这里，不断与那边的哥伦比亚政府战斗，而他们的祖国却以完全抛弃他们作为回报。他认为Gene能为他们带来正义，给他们建立一个属于士兵的国家。

Snake却对Jonathan说的“正义”不以为然：“正义……正义的意义天天都在改变。一个专业战士决不会把正义带上战场。唯一需要理由战斗的人是为生存战斗的人，这是我的导师告诉我的。政治是无常的，它们随时间改变，所以对于我们这些效忠国家的士兵来说，是不用再相信别的东西的。我的导师正是死于忠诚——不是为正义，不是为国家，仅仅是为她自己，为她的任务。”

“你的导师，她教给你了战斗的艺术。她是谁？”

“他们叫她The Boss……是我杀了她。”

“The Boss……传说中的士兵？那，Snake……你一定是Big Boss！你是在Groznyj Grad里干掉了Volgin上校的英雄！”

“证明作为一个士兵的忠诚，那是The Boss告诉我的，但我还不知道是什么意思……”

就这样，Johnathan跟随了Snake二人。他和Snake握了手：“我会跟随你的，Snake。给我任务吧！”



就这样，又一个同伴入伙了。用这种方法，Snake已经组建出一支像样的战斗小队了。

正当Snake布置下一步该如何行动时，Jonathan报告Campbell生病了，从病情来看像是种疟疾，但大家都不是医生，无法确定。Snake决定去找Para-Medic帮忙。

与Para-Medic通讯后得知，疟疾是寄生虫病，但每个地区的寄生虫免疫机理都不一样，需要专门的药，Snake必须到当地医院寻找这种药。

Jonathan向Snake汇报说他知道附近有个医院，Snake决定前去一看。

到达医院后，Snake彻底搜查了一切药品储藏室，但都没找到。无奈之下，他来到了医院所长室，检查桌上的文件后，发现药品转到了

张亦驰 所有喜欢NDS的……哦不，也包括NDSL的都来找我吧，哈哈！
读者资料 男，19岁，南邮吴江学院06级通信2班，215000

研究所。正当Snake想着怎么去研究所时，天上一架直升飞机引起了Snake的注意。驾驶直升机的是Cunningham："那些脱狱的藏到那里去了？还没被抓到？如果他们跑了我保证让你后悔！够了！把Python叫回来，他会带领搜查队。保证研究所安全！马上我们就到。"



站在Cunningham背后的一个长发女兵从直升机向下俯视，眼睛一直盯着Snake所在的房间，Snake赶快躲在了墙后面："到底怎么回事！"

回到Campbell的卡车上，Snake马上开车跟随直升机，果然来到了研究所。在寻找疟疾药的时候，Snake遇到了刚刚降落的直升机上的人们。Snake听到一个科学家和Cunningham说着什么在调试仓里调试"完美战士"的话，后面跟着的就是刚才那个女子和一个军官，他们似乎都闭着眼睛。



那个长发女子和军官慢慢停住了脚步。长发女子对军官说："指挥官……"

"嗯，我知道了。Cunningham，别动……"

"什么？"

"啊——"随着一声惨叫，附近一段正在建造的建筑钢筋架轰然倒塌，一根钢筋正好砸在Cunningham面前。

"指挥官！中尉！你们没事吧！"

"我们很好。"

"请原谅我，指挥官。你受伤了吗？"

"没事，命运是不会让我受伤的……"

原来他就是FOX的指挥官，也就是这次叛乱的首领Gene。他继续说话，声音竟然越来越大，还出现了奇怪的回声。Snake惊讶道："他就是Gene……他的声音…和预知未来的能力…是ESP（超感知觉）么……？"

这时Campbell通过微型电台与Snake取得了联系："还没找到药吗？那他们在哪里……对了！刚才Cunningham不是说了什么调试仓什么的吗。没准他们把药放那里了。赶快去看看！"

于是Snake一路到达了存放调试仓的房间。他看到了调试仓里的东西："是他……"

一个穿着白大褂的长发女子进来了："是谁？难道你看不到贴的标语'闲人免进'吗？"她看了看Snake，"你……"

"一个孩子？你在这里干什么？"

"我是负责的！"

"你？负责？"

突然门外传来巡逻兵声音。她赶快对Snake说："这里，Snake，进那个衣柜里去。"

很快巡逻兵进了屋："Elisa小姐！你一个人么？这里有没有什么异常情况？"

"没有呀。有什么事吗？"

"我们收到了有入侵者的报告，还有人报告了附近有辆可疑的卡车。"

"但是这里没人，只有我——和他。"名叫Elisa的女子指了指调试仓里的"完美战士"，"你们会打扰他睡觉，我不得不请你们离开。"

"是的，小姐。如果你看到入侵者，请立刻告知我们。"

巡逻兵离开了，Snake从衣柜里钻了出来。Snake原以为Elisa就是之前看到的那个和Gene在一起的长发女兵，谁知交谈之后才知道自己认错了人。Elisa告诉Snake，那个人是她的孪生姐姐Ursula，是FOX的一员。她们在东德的实验室长大，当时大部分具备ESP能力的孩子都被送去研究。Elisa的力量很弱，但Ursula不一样，她是全世界最强的超能力者之一。通过特殊的渠道，Ursula取得了超强的力量，但是她也变得有些不像人类了。屋内调试仓里的人是"完美战士"，也就是那个曾经制服了Snake的忍者。他在每次任务后都封住全部五感，删除

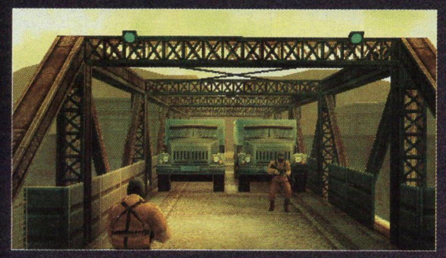


许睿朋	我打GAME很认真，所以希望和小编们一起发现和讨论游戏里搞笑和怪异的事情。
读者资料	男，15岁，哈尔滨南岗区文库街35号402门，150040

多余记忆，只剩下战斗的技巧。他能以最快的速度读出对手的想法，很多任务除了他以外没人能够胜任，因此被称为“完美战士”，并得到了代号“Null”。Elisa给了Snake疟疾药并让他去码头，说那里有他想要的东西。

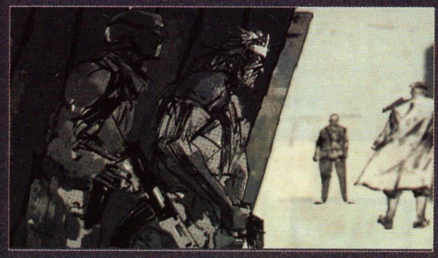
回到了卡车的Snake把药给了Campbell，并将多出的药品分给了其他人。由于不知道码头的位置，在Jonathan的提议下Snake设置了间谍组。在间谍组的帮助下，Snake很快找到了到达码头的地图。不过，想到达码头必须通过一座铁桥，而铁桥又设有很多个检查站，布满敌兵。此刻Snake必须先去探明那里部署有多少敌人。

到达铁桥后，Snake傻了眼——铁桥完全被当作路障的卡车挡住，硬闯是绝不可能的。看来，只能智取了。



回到卡车后，久经沙场的Snake想出了吸引敌人注意力的方法。很快，许多地方都被Snake的士兵们放好了TNT。“轰——”随着声声巨响，敌人很快从铁桥抽走了兵力去支援，Snake等人趁此机会顺利溜了过去，到达了码头。

Snake开始搜寻Elisa让他找的东西。当搜到船舱底时，他听到了两个人争吵的声音。两人中其中一名是个俄国军官，另一名居然是Snake的老战友Python——他仍然活着，这是Snake万万没想到的。



在两人的争吵中，Snake得知那个俄国军官是Skowronski上校，这座基地的前线指挥官。眼见口舌之争占下风的Skowronski端起AK向Python扫去，但子弹都被Python冰冻了。Python把Skowronski关在了一个笼子里，就离开了。Snake走出来，和这个快疯了的指挥官搭了两句话。Skowronski以前是个飞行员，话题一转到飞机上，他突然开始大笑，说要把Gene打成筛子。Snake实在没时间和这个准疯子磨蹭，帮他开了锁后就离开了。

他继续搜查，终于发现了存放机密武器的集装箱，上面写着“MADE IN USA”，但里面的武器已经不在了。里面只剩下一些无坐力炮的弹药、一个M1919桶和厚达5英寸的防弹装甲。Campbell和Snake认为，这种机密武器像一辆装甲车。

正当Snake要回卡车的时候，一个自称Ghost的人给Snake发来了信号，他向Snake提供了这种新式武器的详细信息——一种很像Shangohod的核搭载步行战车，也就是以前Granin说的Metal Gear。这种武器可以用导弹发射出去，在高空向下发射核弹头。连政府都干预了这件事，派了一些官方高层来这里，在进行些什么交涉目前还不得而知。不过，如果Snake能阻止敌人给Metal Gear 装载弹头，它就变成了摆设，无法发射核弹了。所以，Snake的下一个目标就是这座半岛上的核弹储存库。

靠着间谍小组，Snake很快找到了核弹储存库。很明显，直接往弹头上安TNT是很不明智的举动，现在要做的是阻止敌人运输它们。根据Campbell的分析，这么大的弹头在地下基地一定需要电梯运送，所以炸毁控制电梯的机械室是首选。

Snake立刻潜入机械室并安装了TNT。

跑远了的 Snake迫不及待地按下了起爆按钮……但是炸弹没有反应。疑惑的Snake突然听到了说话的声音。

“你应该小心点，Snake。这座仓库的内墙不像它们看起来那么结实。如果你起爆了那个炸弹，冲击波会过于强大，并切断你自己的逃离路线。你过于关注完成你的任务而忽视了自己的安全。麻烦的小毛病不好改，是么，Snake?”

来者正是Python。

“Python……你拆除了炸弹？但你没那么多时间呀。”

“时间？我有的是。我要做的只是冻住起爆器，然后‘噗’……就不会爆炸了。说起来，这里真的很热。”

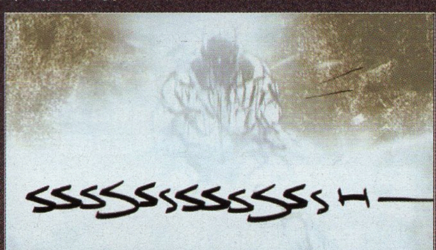
“Python……这么说来你一直活着。你的身体怎么了？”

“的确很久了，Snake。咱们一起执行最后一次任务是在什么时候？大概10年前了吧？那时我们都还很年轻。”

“对。The Boss不在的时候我真不知道我该做什么，但你救了我。你是很少几个我在战斗中能相信的人之一。但是你应该死了，你在越南的那次机密任务中受了重伤！”

“没错，那时候我离死神的距离只差几英寸了。我的身体失去了控制温度的机能，如果不治，体温就会不断升高——无法控制！当时我的身体都快被自己点着了。如果不是这件充有液态氮的特殊服装，我连半天都活不了。但是，这件服装同时使我变成了一个优秀的战士！”

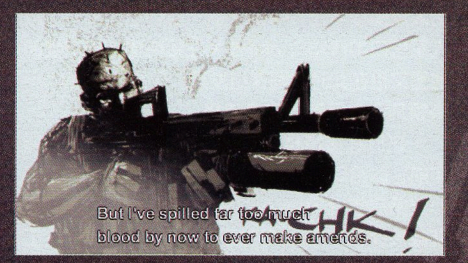
Python周围的空气被冻住了：“看！看我能控制的这个级别！就连你拿手的CQC对我都不会起作用。”



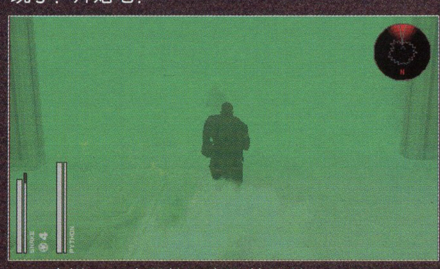
“但是Python，为什么？你是个好人，为什么加入Gene的叛变？”

“这是我的超度，Snake。你知道为什么CIA让我活这么长时间吗？他们害怕你……Snake。你是传说，一个英雄，你比The Boss还强！CIA是知道的，如果你背叛他们，他们就要找一个足够强的人来干掉你。他们选择了我。我是Anti-Snake（Anti：反对，对抗），一个能毁掉你的人！自从我回到FOX，他们一直派我做没什么用的事，以保持我的杀手本能健全。你能唤回你杀死的人么，Snake？我能！我天天做恶梦梦到他们！他们不让我清静，但是我做了这么多事来校正这些！今天，恶梦就要结束了！”

“Python，别这样！”



“我一直在等这一刻，我们能在战场上会面，作为敌人！Snake，只要杀了你，我的目标就实现了！开始吧！”



这样，两人开始了激烈的战斗。虽然Python能释放冷气，还带有大火力的冲锋枪，但仍敌不过我们的Big Boss——Snake仅用一把麻醉枪MK22就打败了他。Python倒在地上，衣服中的液态氮开始从身体中流出……

“很惊人，Snake。我现在知道为什么CIA那么怕你了……我现在永远也不能享受另一种生活了。看起来，我最终还是得到了超度。”

“够了，Python，不要再说话了。”

Snake突然蹲下，用手捂住了Python正在泄漏液态氮的衣服，冰冷的氮在Snake的手臂上结成坚硬的冰块。

“你在干什么，Snake！”

“我在阻止液态氮从你的衣服里流出来。”



“停下来，Snake！，你不行。你的胳膊会……”

“还是以前的Python嘛，事情一变糟糕就急躁得不行。”

“什么？”

“上次打扑克你还欠我钱呢，所以你还不能死。”

短暂的沉默后，Python笑了起来。

“……哈哈哈哈！我回来了，我会继续和你在一起。”

得救的Python对Snake说出了他加入Gene的原因，又告诉他要为自己的人付出，取得他们的信任和爱戴，这样才能够打败Gene。

王鹏	喜爱NDS、喜爱老任的玩家欢呼吧！老任的春天又来了。
读者资料	男，18岁，石家庄友谊北大街9号3号楼3单元201，050051

Snake搀着Python回到了Campbell的卡车上。



由于Pythone的出现，敌人已经将弹头运走了，再想阻止发射，只能毁掉Metal Gear本身。根据 Campbell的分析，Metal Gear将会是一个更大的目标，也会有更多的人知道它在哪里，所以得到Metal Gear的位置信息就是下一步要做的。Snake想起了Ghost提到的官方要员，这个人一定知道Metal Gear的位置。政府要员应该在机场休息，所以根据间谍组的情报，一定要赶快到达机场。

到达机场后，Snake放倒了门卫，悄然无声地潜伏到了那位格外显眼的政客背后，拔出小刀当场逼供。这个西装革履的家伙告诉Snake，弹头已经被送到峡谷东面的发射井了。看来，Metal Gear很可能在那里。

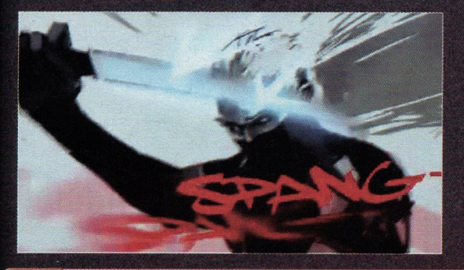
处理掉这个政府要员后，Snake向发射井进发了。

发射井的守卫的确很严密，到处都布有FOX的精兵。Snake好不容易接近了地下建筑群，面前的路却被一队士兵阻挡了："发现入侵者，释放完美战士。代号：Null，把他放出来！"

士兵们中间一个包裹着的"布袋"打开了，从中跳出的正是之前那个忍者Null。Snake镇定地向他开枪，但全被他用砍刀弹开了。紧接着，Null纵身跃起，用刀砍向Snake，要不是Snake以超人的反应速度闪开，头早被砍成两半了。

Snake和Null僵持了几局，Snake认出了Null的真实身份——似乎在莫桑比克见过他。Snake还未占得上风，旁边一队由Cunningham带领的士兵已经包围了Snake。Cunningham走上前打晕了Snake，并把他带回了基地。







慢慢地，Snake苏醒了过来。他听到了Cunningham和Gene的对话。Cunningham打算利用新的药物使Snake吐出遗产的所在，但Gene说想先和Snake谈一谈。

拥有ESP的Gene自然早就知道Snake已经醒来。他告诉Snake，窃取Metal Gear原本是CIA自己安排的，偷走后假装让FOX叛变到苏联，使苏联拥有Metal Gear，来均衡军事力量，使冷战局势得以继续。然而，Gene看出了CIA的阴谋，将计就计叛变了美国，打算自立国家。他要建立新的世界力量，领导战士们战斗。最后，他告诉Snake，他是美国"继承者计划"的产物，是被培养成最强的战斗指挥官的人选，他带有魔力的谜之声音就是继承者计划授予他的。而继承者计划的另一个产物，正是The Boss。他是按照The Boss的资料被"制造"出来的，所以他的能力非同寻常。Gene离开后，Snake再次开始思考脱狱的对策……



另一方面，Campbell派出了全部兵力，开始大规模搜索Snake的下落，最终他们从一个敌人军官口中得知Snake被关在接待楼，接待楼的地图又恰在此时被间谍组发现。于是，Campbell带领几个士兵到达了接待楼。

这时在接待楼里，Elisa来到了Snake的监牢前，以给Snake送饭为借口支走了卫兵，并用心灵感应告诉Snake，Gene已经命令敌人开始装载核弹了。Elisa同时还说出Metal Gear在工



厂里，并让Snake毁掉它。

过了一段时间，Gene出现在接待楼里。

Gene开始用电话和某个人对话："是我。我猜到是你了……对，与苏联政府的谈判很成功，他们不会干预这里的事了。我必须感谢你的帮助。看到Metal Gear的弹道资料后，他们也知道了这不是虚张声势。CIA现在一定处于恐慌状态……你的计划？告诉我，你自己是不可能拿到那些资料的是吧？一定有人帮你。是谁？……算了，我猜到他是谁了。和Null有同样代号的人……但是你意识到你背叛了你的雇主对吧？……你到底在担心什么？你不是在利用我吧……无所谓，我们会再见面的，在一个新世界里，在我的作品里。到那时候再见吧，我的朋友——Ocelot。"

这时，两个士兵突然闯进了房间："抱歉，Sir！但是完美战士，他、他……啊！"

突然出现的Null瞬间干掉了这两个士兵。Gene对此感到非常惊讶："这是什么意思？"



"我必须完成我的任务！"

"冷静点，Null。"

"还不行！他还活着，我还没完成我的任务！"

"你是说Snake？他被捕了，你的任务完成了，冷静下来。"

"不！你为什么死不了呢，Snake！？"

Null举起刀向旁边的Snake砍去，周围的士兵一拥而上想阻止他，但都被他砍成了两半。一直没有出声的Ursula打算使用超能力阻止Null，但被Gene拦了下来。此时Null转身来砍Gene，但Gene却以令人难以置信的速度躲开了攻击，并极其迅速地飞了四把小刀出去，分别准确地插在了Null的双手和双膝上。紧接着，Gene以气功一样的力量把Null打倒在地，使用那种带有独特能力的声音喊道："你会遵从我的命令的，完美战士。我是你的指挥官！"



Null恢复了平静。

"把他带到调试仓。"Gene命令士兵带走Null，然后转向Snake，"Null的记忆在任务后会完全清除，但你却被他记住了，Snake……"

Campbell已经派了穿着敌人制服的战友埋伏在接待楼旁，他们趁卫兵换岗时溜了进去，很快就把Snake救了出来。



在士兵的带领下，他们选择了一条警备较松的路。谁知欲速不达，Cunningham驾驶着一台圆筒飞行器出现在了大家眼前——他的目的还是遗产。Cunningham说国防部已经告诉他，是Snake拿走了另一半财产。Snake重申自己不知道这件事，可残忍的Cunningham突然开始攻击Snake的士兵，想以此逼迫Snake。

突然，Elisa驾车向Cunningham撞去。Snake先让受伤的士兵上了车，自己才冒着背后的枪林弹雨钻了上去。就这样，大家又逃过了一劫。



鲁晓伟	好想和人联机对战啊！
读者资料	男，20岁，河北保定

在去工厂的路上，Elisa对Snake说出了她帮助Snake的真正原因：她希望Snake毁坏Metal Gear，阻止核战争。因为她的父母死于核爆炸，她和Ursula也受到了核辐射，无法生育。她将希望寄托在Snake身上：“我想某天你能当一个伟大的父亲……”

“Elisa，抱歉……但是我也是不能当父亲的……”

说着，他们就到达了工厂。他们决定直接在Metal Gear上安装炸弹。Elisa告诉Snake，她预见到Snake成功阻止了Metal Gear，而Ursula预见到Snake把世界带入恐惧之中，这是她们姐妹俩有生以来头一次预见到的事情不一样，但是Elisa仍然相信Snake。



在穿过了守卫并不像想象中那么严密的过道后，他们很容易地找到了存放巨大Metal Gear的仓库。

“这就是Metal Gear……”

“好，咱们赶快装这些炸弹吧。”

突然，外面飞来了直升机，放下了许多士兵，Gene也在其中：“Snake，你这回逃不掉了！”

“Gene！”

就在这时，Snake等人身后那巨大的Metal Gear也启动了，Snake惊讶道：“Metal Gear ！”

“但是，是谁？”

Metal Gear把它的大口径机炮对准了下面的人群，开始轰鸣。惊人的威力把除Gene的敌人全部打成了筛子。

“没打中！但是威力真的很强不是吗！有这个武器就没人敢流放我了！你们这些叛徒，看着我修理这个蛊惑人心的家伙！滚出去！你们这些入侵者，这座基地是我的！”Metal Gear中传出了兴奋的喊叫声。

“是他……”

“Skowronski上校？”

可就在这时，刚才还在呼啸的机炮突然间没声了。Skowronski急得大喊：“可恶！怎么不动了！”

Snake借此机会绕过场地，突然间出现在了Gene的身后，举起枪对着他：“不许动，Gene。真是个令人扫兴的结局，这就是你的王牌？叫你的人放下武器。”

Gene诡异地笑了笑：“王牌？你给我生的枝节还真不错……连我都没看到Skowronski潜进来。作为我对你的赞扬，请允许我与你分享我真正的王牌。”

“什么？”

“醒来吧，Ursula！”

站在旁边的Elisa突然颤抖了起来，周围的空气露出了异样的状况。Elisa抱住了头，好像自言自语地说：“不要，Ursula……Snake，快打死我！”

“Elisa？你在说什么？”

“快点Snake！你必须在Ursula醒来前打死我！快点！要不然，我会…我会……啊——！”

周围的空气如同爆炸了一般，Elisa的口中突然传出了Ursula的声音：“我会杀掉你，Snake……在你诞下受诅咒的幼蛇前杀掉你！”

突然，Snake被一股神秘的力量弹开。Snake惊讶道：“心灵遥感！”站在旁边的Gene平静地解释起来：“Ursula和Elisa原本是同一个人格。但是在人工增加她的精神力量时，她们分成了两个。通过牺牲Elisa的精神，Ursula得到了更强大的力量。这台Metal Gear也许只是个还未完成的原型机，但是亲爱的Ursula会完全弥补它的不足。”

Metal Gear开始颤抖，把Skoronski甩出了仓门，并像一只猛兽一样叫了起来。Snake再次惊讶地喊道：“它怎么作出这样的举动呢，看起来它一点都不像是台机器！”

Ursula用超能力缓缓地飞进了机舱，人与机器的战斗拉开了帷幕。



与Shagohod战斗过的Snake深知这玩意的装甲有多厚，虽然旁边有一部RPG火箭发射器，但硬拼仍不是办法，一定要找到它的弱点。这台Metal Gear是飞行版，想落地就必须通过起落

架，而起落架又是用几根铁管连接的。所以Snake认为，先轰掉起落架使它不能降落是最值得一试的方法。Snake有效地找到了掩体并躲开了Metal Gear的机枪和飞弹，并伺机攻击起落架。

有人会怀疑Snake的能力么？很快，4个起落架全部被打坏。原本以为胜利在望的Snake突然发现Metal Gear竟然照样降落，并趴在了地上，将原本冲天的飞弹发射口全部直接对准了Snake。但聪明的Snake再次找到了它的弱点——发射口里面。几发RPG引爆了Metal Gear里的全部飞弹，Metal Gear开始猛烈爆炸。

Metal Gear里的Ursula，同时也是Elisa不禁惨叫起来。



Snake大喊："Elisa，快跑出来！"

但就在这时，Metal Gear随着一次更猛烈的爆炸完全被毁灭了。Snake低下了头："Elisa……抱歉……"

旁边的敌人卫兵看到了Metal Gear被毁，当场扔下了武器，露出了绝望之极的表情："他毁掉了Metal Gear……Metal Gear，是我们流汗流血的结晶！全完了，我们的国家再也建不起来了……"

谁知，此时Gene反倒一副高兴的神情："太棒了！也只有你能毁掉Ursula操纵的RAXA了！我现在明白为什么Ocelot看中了你。"

"GRU的Ocelot少校？他和这件事有什么关系？"

"哈哈……我喜欢你，Snake。你是个令人神魂颠倒的人。"

"够了！都结束了，Gene。我毁了你的Metal Gear，你再也不能以核打击威胁世界了。放弃吧，你完蛋了。"

"你毁了我的Metal Gear？怎么了Snake，我不明白你什么意思。"

"什么？"

Snake的无线电突然响了起来，是以前和Snake联络过的Ghost。

"Ghost！现在不是时候！"



"Snake！还没有结束呢，刚才那个不是用来发射核弹的Metal Gear，是Metal Gear RAXA，用来做战斗评估的，只是一个测试机！"

"测试机？"

无线电里Ghost的声音突然真正出现在了Snake的身旁。Snake定睛一看，竟然是研制了Shagohod的科学家Sokolov。

"Sokolov！你还活着。这么说你就是Ghost。你设计了Shagohod，所以你自然知道Granin的Metal Gear……这就是原因！"

Gene也开始说话了："啊，这么说是你在提供给Snake信息，Sokolov。我怀疑过一切我身边的人，但我从没想到你会背叛我。"

"对，你的确把我从苏联的集中营里救了出来，因为你，我和我的家庭团圆了……至少有一段时间，我是很感激你的。但是往苏联发射Metal Gear——我实在做不到。我不能忍受用我自己的作品来对抗祖国。"

"所以你就勾结了Snake ？Sokolov，你设计了世界第一辆核搭载坦克，你是个导弹学家。你叛变到了美国并开始了Metal Gear的研究。你肯定知道有一天它会是用来对抗苏联的。"

Sokolov无话可说。正当这时，天上几架直升飞机吊来了一架巨大的机器——Metal Gear。Snake问Gene："这个是真的Metal Gear？"

"没错！RAXA是个诱饵。Ursula从你手里抢下了不少时间。"

Gene想离开这里，毫不防备地给了Snake一个背影："如果你愿意就开枪吧。但是先想想：你现在值得扣扳机吗？你继承了Boss的称号，但是你从来没有停止幻想你想看到的未来！"

"什么？"

Gene站到高处，对着底下的士兵们大声地用他那回声能力喊道："士兵们，听我说！冷战马上就会结束，美国和苏联也不会再用它们以前的权利和威信来控制世界。在美国陷入了越南战争的泥潭时，它西方的同伴已经在快速增长经济。而在倒塌了的经济计划面前，苏联

王宇	最近SP刚挂了（LCD屏碎了），还没有存够钱修，5555……
读者资料	男，15岁，山东潍坊市奎文区胜利东街新交警支队宿舍2号楼3单元0702室



也已无法用金融来支持它巨大的军队。但是冷战的结束不代表和平就会跟随。世界大国的土地将会自由,爱国主义将会迅速审进世界政治。富有和贫穷的差距将很快煽起国家间的憎恨，核武器会从大国的手中溜走，散布到全世界。很快，没人会知道什么时候或是什么地方会遭到核打击。今天的同伴没准明天就是敌人！或者更严重一点，那时候同一个国家的兄弟会与同胞互相杀戮——就像你们现在一样！你们谁敢保证，明天你不会把枪口对准你的邻居？你的战友？你的家人？”

“停下来！Gene！”Snake喊道。

“难道没人怨恨、反抗你吗？没人蔑视你吗？没人真正需要你吗？难道就真的没人要杀你吗？我的一个亲信就在你们身边，他的任务是杀了你们，因为你们的背叛。”

“他在撒谎！别听他的！”Snake赶忙说。

士兵们都惊慌地说：“他要杀我们！他要杀我们！”

“镇定点！别想他！”

Gene继续说：“你们的敌人就站在你们身旁。是你吗?还是你？这座工厂就像个大炸弹。想一想,一个核弹头爆炸就能让你们上天……或者说,仅用一发子弹就可以!就是他!他是敌人！”

他随手往人群里扔出了一把刀，精神接近崩溃的士兵们立刻开始自相残杀——他们都认为自己旁边的“战友”是敌人。

Snake喊：“停下来，Gene！”

“如果你想让他们停下来，为什么不自己去呢？Metal Gear已经准备完毕了，我也不需要这个工厂了。”

“那你就要杀掉你的人？”

“我不用杀任何人，是他们在替我做。人类是脆弱的、愚蠢的、暴力的生物。你自己看看吧，看看人类到底是什么样子的！”

就在这时，旁边的Jonathan突然挡在了Snake面前，用自己的身体挡住了旁边进来的子弹。

得意的Gene上了旁边来接他的直升机，Snake抱着Jonathan的尸体，仰天长啸……

四 由于Gene设下的诱饵,Metal Gear已经被转送到了发射井准备发射。Snake现在唯一能做的就是进入发射井，阻止Metal Gear的发射。根据间谍组的报告，通向地下发射控制室的路线必须经过以前与Null交战的入口，进入建筑群，最后通过运输电梯到达控制室。然而入口通向建筑群的门已经完全封闭了，不能进入。不过间谍组认为，它是由电力控制的，一旦停电，它就能打开了。所以就要破坏基地的供电设施。

再一次，在我们间谍的搜查下，Snake携带定时炸弹到达了发电厂准备安装炸弹，并留下了足够时间回到发射井，趁停电进入建筑群。

很快，Snake找到了控制基地电源的电路板并安装了定时炸弹。在向回走的路上，Snake再次遇到了Null。Null也在不断地搜寻Snake，他杀掉了所有敌兵警卫，终于找到了Snake：“我找到你了……告诉我，你为什么还活着？我经常做梦，梦到我的战友，他们以强壮的力量与嘲笑的眼光来救我。当我醒来，我什么都没了，没有高兴，没有哀伤，没有憎恨，没有记忆。当我从黑暗中醒来，我杀的人都躺在我面前，我的记忆中只充满了死尸。我知道……所有人都会死。犯罪，疾病，事故，战争……无论人有多好，无论是多高贵的战士，都不会例外。就算我不杀他们，他们也会死。这个世界充满了死亡。但是你死不了，为什么？为什么你活着？你想通过活着完成什么事呢？”说着说着，Null突然一刀向Snake砍去。



Snake闪身避开，镇定地说：“我知道你的名字。”

“名字……”

“4年前，在莫桑比克，有个游击队的少年战士在自由冲突中仅以一把小刀杀死了一群政府军，他以直率清白的战士身份杀死他们，然

后以冷酷猎人的身份为他们祈祷。他会说一点德语，所以敌人管他叫Frank Jeager，直率的猎人。"

"Frank Jeager……我的名字……"

"不要这样，强壮的人，同伴会在其它地方帮助你的。"

"不，我是完美战士，我存在的地方就不用有其余士兵，所以我不需要名字。我就是Null。你死了，我就可以继续做Null了！"

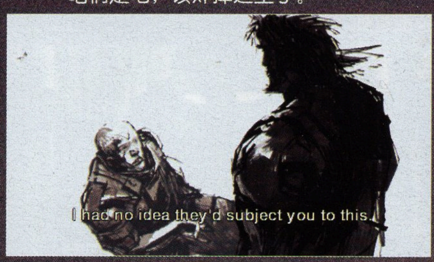
两人再次打了起来。由于Null杀光了敌兵，在没有别人干扰的情况下，Snake最后占得了上风，趁Null换子弹的时候用CQC抢走了他的武器和刀，并给予Null的头部一记重击。这一击好像令他想起了全部往事，他突然间跪在了地上："我想起来了，Big Boss。那时候就是你制止了我。我被抚养成人来成为战争的道具，但是你打败了我，照顾了我。"



"抱歉。我以为你在医疗研究所里会很安全，但我没想到他们把你做成这样……一定是哲学家干的！"

"没事的，Big Boss，你老是救我，你会帮助我填补空白的。"

"咱们走吧，该炸掉这里了。"



于是，他们一起回到了Campbell的卡车，向发射井进发。

很快，他们在炸弹爆炸前到达了发射井。Snake成功地在炸弹爆炸时潜入了建筑群。在通过FOX小队士兵的严密守卫后，Snake到达了通向控制室的运输电梯。

正当电梯平稳地向上行驶时，一个圆筒状飞行器出现在了Snake的面前，驾驶员当然还是Cunningham："恭喜你成功了，Snake。说句实在话，我都有点惊讶。你做的比我想的要多得多。他是对的。"

"他？"

"这也无所谓了。你已经没理由继续向前走了，你的任务结束了，Snake。"

"任务？你在胡诌什么Cunningham？"



Cunningham大笑道："好吧，Snake，我来给你解释。我是不听Gene的话的。"

"什么？"

"CIA也许控制着FOX，但我也不听他们的。我的雇主是美国国防部。"

"什么意思？"

"你看到的一切事——你一定知道CIA和五角大楼关系一直不好吧？"

"你是说超支战斗？"

"不，不是那个。1961年Bay of Pigs入侵北越南的秘密行动后，CIA在军事上的影响力日渐增加。国防部开始觉得受威胁了。然后，他们就发现了Metal Gear的计划，他们命令FOX小队指挥官Gene在CIA把Metal Gear送给苏联前偷走它。你想，如果原本对苏联说的是送给他们，而实际变成了射向他们，会发生什么事？CIA就会丢脸，他们的军事影响力也就会立刻下降。"

"你们要让Gene发射核弹来达到目的？你们疯了？你们会引起核战争的！"

"又错了，Snake。Gene只是叛变者而已。这座基地是俄国人建的，Metal Gear的原设计和它带的弹头都是俄国的。你会责备华盛顿那边吗？而且这里也不会留下任何证据的。"

Cunningham从飞行器里拿出了一个十分眼熟的武器。

"Davy Crockett！？"

"没错，微型核弹头。但这个是苏制的。Gene一旦发射了Metal Gear，我就毁了这座基地，一根草也不会剩下的。"

赵东禧	好游戏是缓解疲劳的一剂良药。
读者资料	男，26岁，沈阳皇姑区戴云路84-1、5-2-2，110034

“那这座基地里的其它士兵呢？”

“那些苏联红军的叛军吗？关你什么事呀，他们可是咱们的敌人！哈哈。但是你不一样，Snake。你很好地完成了你的任务。你做了国防部和他为你安排的一切事。”

“安排的？”

“你知道为什么你被带到这里的真正原因吗？因为我们知道你会打乱Gene的计划。我们需要一个人潜进敌人的领地，把叛军收到他的那一边，逼Gene不得不发射Metal Gear。唯一的人选就是你，传说中的英雄，Big Boss。当然了，你做得非常好。我们仍然需要Gene发射Metal Gear，那是国防部的计划，我们不能让你把那个也阻止了。在基地的顶部有一个停机坪，去坐直升机吧。一旦Gene按计划发射了Metal Gear，我们就把你带回美国。当这里被我炸成灰，你又会成为英雄了。虽然不是CIA来祝贺你，但我知道你没问题的。”

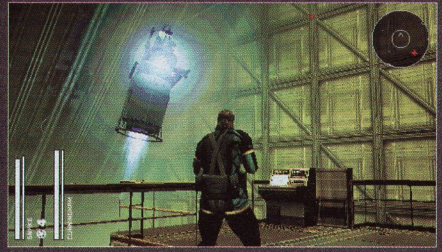
谁知，Snake竟然瞄准了Cunningham。



Cunningham非常吃惊：“你在干什么，Snake？你还被对CIA的忠诚所蒙蔽吗？CIA在我们在FOX里时对我们做了什么？他们送我们去做最危险的任务，当我的腿节肢了，他们就送我干文书工作。他们对你做了同样的事。他们把你的导师，我们特种部队的母亲送到异乡，然后让她死在了那里！”

Snake仍然无动于衷。

“别告诉我你是为了这里的俄国士兵，可怜



的傻瓜。快去停机坪吧，我不会让你再往前走的，往回走吧！”

Snake想到了Jonathan，Roy Campbell和Elisa，更加下定了决心：“我不能让你们使用Metal Gear。我做这个是忠诚我自己，我不会让我的后半生像The Boss一样！”

“就按你的意思吧！现在你是个真正的叛徒了。”

Cunningham飞行器上的重火力武器都开始瞄准Snake。结果，为了摧毁Metal Gear带的



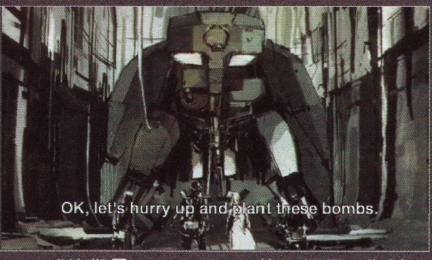
RPG提前派上了用场。虽说飞行器坚固，但始终只是一层厚铁皮。Cunningham的飞行器不一会儿就开始了爆炸：“为什么，Snake？如果你就这样回到美国，你我都能得到一个士兵能得到的最高荣耀！但现在，看看你干了什么！我不会自己死的，我也要把你拉上！”

Cunningham举起了Davy Crockett，Snake惊呼：“Cunningham，不要！”

Cunningham疯狂地笑了起来。但正当他要按下扳机的一瞬间，他的飞行器爆炸了，Davy Crockett掉到了Snake面前……

最终章

打败了Cunningham的Snake终于到达了控制室。Gene正站在控制器前，身旁都是死了的工程师。



“他们是Metal Gear的工程师！你杀了他们！”

“不。他们自己杀了自己。他们都对他们犯的罪恶感到绝望，然后决定去死。”

“罪恶？你是说这件事的真相是国防部的阴谋？”

"阴谋？我知道了。Cunningham一定已经被你打成粉碎了。可怜的傻瓜，他死也没意识到他只是个傀儡而已。"

"你不是傀儡吗，Gene？国防部是用你来摆脱掉CIA。"

"错。我一开始就知道一切。国防部的计划，比如Cunningham会背叛我……一切。我只是借此来完成我真正的计划。"

"真正的计划？"

"我不会把Metal Gear发射到苏联的。"

"什么？"

"国防部一定早就算计好了Cunningham没法成功毁去证据，所以他们也许现在就在和苏联红军谈判。就算我把Metal Gear发射到苏联，也不会挑起战争。"

"如果苏联不是目标？那……是哪里呢？"

"美国的弗吉尼亚，Langley的CIA总部和五角大楼。哲学家的两座巢穴将会被湮灭。"



"你要向美国发动核打击？但你要是做了……"

"混沌将在史无前例的等级中诞生。最差的设想是，美国不再作为国家存在，其余的国家破裂。苏联也不会逃脱责任，因为Metal Gear是从苏联的发射井中发射的。在国际批判下，华沙条约甚至会倾斜到第三世界，甚至会面临与北约的武装冲突。"

"为什么？你为什么要这么做？"

"将世界从哲学家的控制下解脱。我要创造一个新世界力量的天平。我的目标是建立一个拥有最强潜力士兵的佣兵国家。但这座半岛不是它的归属。我们的国家将会像影子一样，没有外表或形态。我们将潜伏在黑暗中，干预全世界的冲突。历史将由我们改写。我要通过对士兵们的培养来补全哲学家无法填补的空洞。这个组织将会是真正的"死亡半岛"，我叫它'Army's Heaven'（军事天堂）。"

"Army's Heaven……"

"我不会让世界成为不实际的国家兴趣或政治诡计的场地，我要用优秀的军事力量来达到优秀的军事意志。这样，世界就能再次统一。我，作为继承者，这就是我的天职。"

"你只是个独裁者而已！"

"什么？"

"你用恐惧逼你的士兵上前线，你用言语来欺骗你的同伴。你利用那些把你看作是导师的人然后就把他们扔到一边！你建的国家不是士兵的天堂，他们想要的是在你"天堂"的境外。"

"睁大你的眼睛，Snake，这是我们的天职，是我们伟大计划的一部分。与这个天职相比，独立的士兵的独立意愿是没用的。那些没天职的人必须归属于那些有天职的。他们必须遵从天职的教导。"

"难道你在说你自己？"

"是我的天职。我还会把它赠给别人，他们不多的能量要贡献给更高一层的信仰。他们必须放弃他们无关紧要的生命和可怜的满足！他们必须牺牲他们全部的精力，把弱小的生命灌注到里面……就像The Boss做的一样。"

"你太自私了，Gene！你不配提到The Boss。"

"这么说，你真的一点不知道。6年前，在Snake Eater行动中，Volgin向Sokolov的研究所发射了一颗美制核弹。这导致了计划的改变，美国政府不得不暗杀他们自己的特工The Boss，从而证明清白。而你就是那个杀手，Snake。你真的认为Volgin是根据自己意愿制造了那个恐怖的罪恶时间吗？"

"什么？"

"那都是一开始的设计。Volgin发射核弹，The Boss的死，就连你在Groznyj Grad的任务都是为你的国家和一个阴险的策略工作。"



"你说这全是设计好的？是谁设计的？"

"The Boss放弃了她的生命，就算是别人安排的。她为自己的天职牺牲了生命，是一个崇高的举动。"

"回答我！是谁设计的？！"

“你不需要知道答案。Snake，你只是需要一个天职。你的国家救不了你。你的导师不行，你所谓的朋友也不行。加入我吧，Jack。我会赋予你天职。”

“我会自己去找！你和你虚构的梦想可以去死了！”

“你毕竟是个士兵，看来我们永远无法谈到一起了。好吧，聊天的时间结束了！”说着，Gene走到了红按钮前。Snake举起枪对Gene说：“停！”

“太晚了！Metal Gear的发射准备已经全部完成。”说着，他按下了按钮。

谁知，整个操纵台突然开始爆炸。Gene赶忙躲避：“搞什么！是谁！Ursula！”

Ursula出现在了隔壁房间，破窗而入。Gene生气地说：“赶快从我的眼前消失，Ursula！”



“核武器绝对不能使用，它们是恐怖的武器。一切都会死掉。人类……动物……树木……地球。就连今天他们还饱受痛苦。我知道他们的痛苦，他们在哭泣，他们在怨恨。”

Snake发觉了事实：“Ursula？还是 Elisa？”

Gene向Ursula/Elisa扔出了飞刀，但是她用超能力把刀弹开了。Gene冷静地说：“你看穿了我的思想，Ursula。我让我的精神防御认为你已经死了，但是没用。你能看穿我的思想，但是你仍然无法控制我的身体！”Gene再次以极快的速度移动到了她面前，并把一把小刀刺进了她的胸膛。

“我只能用另一种方法发射了。”

“Gene，停下来……”

但是Gene还是走了。Snake把Elisa/Ursula抱在怀里，她说：“Snake，他们已经设定好了Metal Gear的弹道。隔壁有一间备用发射室，Gene要用它，阻止他。”

“我会的。别说话。”

“没事，我很好……Snake，哦，Snake……”

她通过心灵感应向Snake传送了一些图像，包括Solid、Liquid、Solidus、Metal Gear REX等。



“一切都清晰了，我们看到的未来是一样的。Snake，你会毁掉Metal Gear，然后你会造一个新的Metal Gear……你的孩子……Les Enfants Terribles……你的儿子会将世界领入毁灭……你的儿子……会拯救……世界……”

“你想说什么，Elisa？Elisa！”

Elisa/Ursula死去了，但Snake没工夫为这件事感伤，他还要去阻止Gene。奔到备用发射室后，Snake却发现已经来晚了。



“结束了，Snake。Metal Gear已经进入了发射状态。弹道计算和目标锁定已经设定好，没有人能够阻止了，就算你打败我也是一样。但我知道，不打一场你是不会让我走的。我也有和你打的理由：证明我到底是谁。咱们来看看谁是真正的继承者吧，Snake，咱们来结束这一切吧！”Gene叫嚣着。

就这样，使用飞刀的Gene与Snake的战斗一触即发。Snake的扫射都能被他神奇地躲开，一不小心就被他砍到。他的声音也是十分恐怖的招数，让Snake根本无法伤到Gene。这时，寻找弱点就是最重要的了。几个回合之后Snake



发现，他使用快速移动并向Snake撞来后会停下来喘息，这是最好的攻击时机。找到制敌关键之后，Snake很快打败了Gene。

“不敢相信……继承者计划的产物会被你这样一个有血有肉的人打败。看起来，你才是The Boss的继承者。关于战士基因的故事看来是真的了。你是真正的继承者！”

“我不知道你在胡诌什么，Gene。我怎么才能停住Metal Gear？”

“别费劲了……一旦发射倒数开始了，就绝对无法停下了。快走吧，Snake，然后拿着这个。”

Gene给了Snake一卷胶片。

“这是什么？”

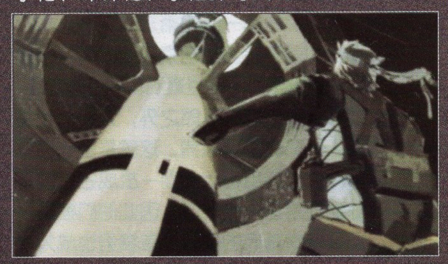
“我建立Army's Heaven时候筹备的装备、人员和资金资料。所有资料都在里面了，没别人知道。”

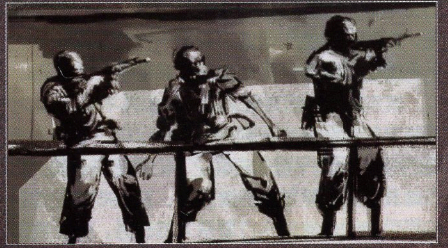
“为什么你给我这个？”

“因为咱们是一样的。某天，你会因为有它而庆幸。战斗并活下来的人必须继承遗产，这是我们的命运。走吧，Snake，我把该说的都说了。你是继承我基因的人，你是真正的继承者！对自己忠诚，向前走，并找到你的天职……”

Gene死掉了。

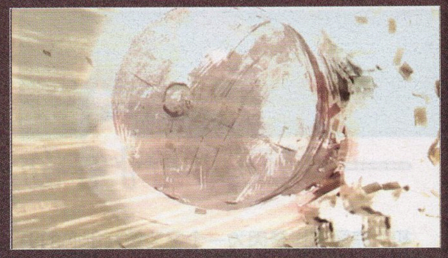
Snake立刻联络Sokolov，询问停止发射的方法。Sokolov说，这是无法用任何操纵来停止的，只能毁掉弹头，但这样整个发射井就会爆炸。但Snake管不了这么多了，他赶快跑到以飞弹形态出现的Metal Gear面前，举起RPG狂轰，但没有用。这时，Snake的同伴们纷纷赶到，用手枪、冲锋枪、手榴弹等武器一齐攻击Metal Gear。原来，Snake的诚意感动了他们，他们不管死活也要毁掉Metal Gear。





但是，倒数最终还是到了0：00，Metal Gear从发射井飞入了太空……

在分离仓脱离后，它进入了大气层，并准备向下发动核打击。可这时，Snake等人的猛烈攻击奏效了。Metal Gear这台就算一个螺丝松动也足以全部毁掉的精密仪器因为损伤而开始解体。最终，坠毁的Metal Gear掉进了大海。



核打击的威胁解除了，Snake再次拯救了世界。

端掉了FOX叛军的Snake回到美国后再次受到了Zero少校等人的迎接，并被授予了建立FOX-HOUND的权力。Campbell等人在治疗后同样安全到了家。



尾声

就在Metal Gear刚刚发射后，在CIA地下隐藏基地里，准备躲避Metal Gear核打击的DCI正随保镖逃跑。这时，一个年轻的小伙子拦住了他们，他就是Ocelot。在与DCI说了几句后，Ocelot得知DCI带有哲学家的全部资料，便用他早已熟练到炉火纯青的左轮毙掉了DCI的保镖。

“你在干些什么！你不会是要背叛哲学家吧？”

“背叛？不，我不是要背叛他们，我要终结他们！这样我们就能拿回你从我们手里偷走的东西，我们会延续真正爱国者的精神。”

“真正的爱国者？”

“我们全部的计划就是使她所预见到的世界成为现实。所以，我来拿另一半的……遗产！”

一声枪响。

刘凝	快过年了，让压岁钱来得更猛烈些吧。
读者资料	男，17岁，清华大学荷清苑9-3-602，100084



ACG小站

本期主题

——逆刃刀与十字伤



初识京风真世是因为一个名为绯村剑心的男子，他青年、红发，带着左颊上的十字伤和腰袢的逆刃刀浪迹天涯，他就是飞天御剑流第十三代传人比古清十郎的弟子。和月申宏笔下的这名剑客形象塑造成功了，他的身份他的过去，他的流浪他的死斗，还有他生命中的两个女人，都是剑心的粉丝们津津乐道的话题，除了《星霜篇》为剑心安排下的最后结局，悲惨的结局，不为众人所承认的结局。不过《星霜篇》并非出自和月申宏之手，所以粉丝们可以理直气壮的大骂制作人古桥，并且认为《浪客剑心》根本没有这样的结局，在看过《追忆篇》和TV版动画之后，我也产生了这样的想法。



↑薰手上抱着的就是两人的孩子小剑路。

其实我对历史不感兴趣，所以尽管看完了全部的动画，我仅仅知道剑心生活的时代是明治维新前后的一段黑暗动荡的时期，激进派的维新志士曾以“天诛”的名义，斩杀与自己持相反观点的人，执行斩杀行动的人便称为“刽子手”。少年时的剑心就是加入了这种组织，成为黑暗中的杀人者，拥有了双手沾满鲜血的过去。而为了遏制这种情况的愈演愈烈，幕府招募浪士组进京成立新撰组，名义上维护京都治安，实际上是为了和这些激进的倒幕分子对抗。

也许很多人和我一样，是因为《浪客剑心》而认识了新撰组，知道了近藤勇、土方岁三、冲田总司和齐藤一这些名字。新撰组成立于1863年，当时的近藤勇携带土方岁三、冲田总司、井上源三郎、山南敬助、原田左之助、藤堂平助和永仓新八七个人加入了浪士组，在浪士组解散后近藤勇又带着他们和芹泽鸭等人投靠了会津藩，组成了新撰组。当时的局长芹泽鸭在不久之后就由于“肃清组内败类”的名义被讨杀，于是近藤勇出任新撰组局长，土方岁三出任副长，然后冲田总司和齐藤一分别担任第一队和第三队队长。

1864年长州藩维新志士在京都池田屋秘密集会，因为消息被泄露，池田屋遭到新撰组的袭击，除了因故没有到会的桂小五郎之外，大部分长州藩志士高层人物都被杀或被捕，这就是震惊日本的池田屋事件，新撰组也因此而一战成名，由于新撰组本处地处京都壬生地区，因此他们被称为壬生狼。但是随着幕府的倒台，新撰组也成为了历史名词，近藤勇被捕并公开处死，土方岁三战死，冲田总司英年早逝，只剩下齐藤一在维新后化名藤田五郎继续贯彻自己“恶即斩”的原则。

其实和月申宏对幕末的了解也并不多,因此才将故事的时间设定在明治十一年这样一个相对平稳的时期,但是平稳的表面之下仍然暗流汹涌。志志雄真实曾经是剑心的继任者，在剑心隐姓埋名的那段时间里继续执行着杀人的任务，但是维新



↑齐藤也好斋藤也好，他的人气在男生当中可是非常高的。

政府却惟恐他泄漏杀手内幕，将他击毙焚尸，在这样的遭遇中，志志雄真实居然活了下来，并聚集十本刀展开向维新政府的报复。在以前我还想过为什么曾经是同士的剑心和志志雄最后要拔剑相向，而曾经是敌人的齐藤一却和剑心一起踏上前往京都的旅程，现在我已经明白，没有谁对谁错，只是时代不同，每个人的立场不同而已。京都篇是TV版动画中最精彩的一段情节，从齐藤一前往道场剑挑剑心开始，他们与志志雄真实已经开始了不死不休的抗争。

在京都篇沉重的氛围里，也包含有一些小小的笑料，镰足居然是男人，齐藤一居然有妻子之类，不过这些都只是一笑过后便已忘却的东西，在记忆里久久徘徊的是濑田宗次郎在雨夜中那带泪的笑。毕竟这本来就是弱肉强食的世界，只有强者才能够生存，弱者只得被消灭——志志雄真实一直用这句话来教导宗次郎，在宗次郎的菊一文字折断之后，他飘然而去，他已经不是当年那个被欺负的时候只能笑的孩子了，如今对于志志雄的那句话，心里一定有了更多的感悟吧。

在剑心前往京都之前，在萤火虫漫天飞的河边与神谷薰告别，虽然我是更喜欢雪代巴的，但是那一刻仍然被触动。自己所牵挂的人今日就将远行，并且这一去生死未卜，却偏偏只能目送他远去，无法陪伴他经历风风雨雨，这样的感觉一定是钻心彻骨的痛。当高荷惠前去探望情绪低落的薰时，她说："你不会了解的，那种当面说再见的心情你不会了解的！"美女医生却立刻反驳："那种心情我是不了解，但是离开的时候连一句再见也没有说的心情，你也不会了解的。"最后薰决定带着弥彦前往京都，而惠只能让薰带去自己特制的药膏寄托心意，这么看来还是薰比较幸福啊。

京都篇过后，TV版的动画剧情就开始走下坡路了，后面的篇章我必须强打精神才能坚持看下去，TV版没有描写剑心和薰的结局，《星霜篇》中年老的剑心在薰的怀中死去，而薰患上了与剑心一样的传染病，承担着与剑心一样的痛苦。传说有TV版的第96话，也有说《星霜篇》中有一段未放映的8分钟影像，两种说法的共通之处在于内容都是剑心和薰一起过着平淡的生活，两人一起度过的每一天都凝聚着幸福的点点滴滴。这样的话，粉丝们还是可以为此感到欣慰了，也不必大骂和月申宏或者古桥绝情狠心了吧。可是想到我的阿巴，呜呜呜呜……

最后忍不住要恶搞一下了，有些问题到现在也一直没有想明白，比如比古清十郎为什么明明四十三岁缺看起来像二十三岁，难道飞天御剑流最大的奥秘在于能使时光倒流吗？比如四乃森仓紫在TV版里是用两把小太刀的，可是他每次拔出两把刀之后把刀鞘扔到哪里去了呢？比如剑心寻找新的逆刃刀时从怀里掏出一个白萝卜，用菜刀切过之后分成两半的萝卜居然能够天衣无缝的合成完整的一个，这到底是怎么回事呢？顺便看此文的人有没有想到我所说的这部作品到底出现在哪款游戏里了呢？答案只有一个，《JUMP明星大乱斗》，如果非要说有两个的话，那么另一个是《JUMP究极明星大乱斗》。



↑在我心里雪代巴才是应该记住一辈子的人。

《浪客剑心》TV版动画ED2《泪は知っている》

君が泪に揺れる时
どうすればいいんだろう
空を见上げても 心が痛い
伤つかなくていいコトに
谁もが触れてしまう
水の冷たさにおどろく时の様に
邻にいるだけで 何もできないけど
ありったけの笑颜 君だけに
抱えて 赠るよ どんな时も
信じていいよ 梦はやって来る 君のためだけに
泣いてもいいよ どんな哀しみも
翼に変わるのさ その胸で
谁かを守ることなんて 简単にできないね
君に降る雨も止められ ないよ
だけどあきらめたくはない
ちっぽけな勇气でも
いつか 本当の强さに なれるならば
小さな蝶でさえ 海を越えてゆける
“いつか きっと” そんな言叶しか
言えない自分が くやしいけど
信じていいよ 虹はやって来る君のつま先へ
信じていいよ 君の时が来る
もうすぐ 新しい 风の中
そうさ かならず梦はやって来る
その腕を 扩げ
きっと 泪はそれを知っている
教えに来たんだよ 明日から
信じていいよ 梦はやって来る
君のためだけに
泣いてもいいよ どんな哀しみも
翼に変わるのさ その胸で

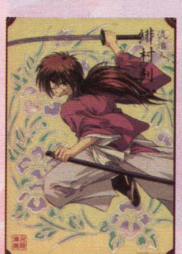
当你双眼垂泪的时候
该怎么办才好呢
即使抬头仰望天空 但心依旧感到伤痛
对于大可不必被伤害的事情
任谁都会去触碰
但就会像被水的冰冷突然吓到的时候一样
虽然只能陪在你身边 无法为你做任何事
但我愿意把所有的笑容
随时随地都赠与给你
尽管相信吧！梦想终将到来 只为了你
尽管哭泣吧！无论什么样的悲剧
都将在这心中 化作羽翼
要守护著别人 并不是容易的事吧
连在你心中落下的雨也无力阻止
但我不想放弃
即使只是些微的勇气
有一天也会变成真正的力量
连小小的蝴蝶 也能越过大海
然而叫人沮丧的是
现在所能对你说的，只有：终有一天，定会……
尽管相信吧！彩虹定会出现在你的跟前
尽管相信吧！你的时代即将到来
在新世纪的微风中
是呀！梦想定会实现
张开双手
不要疑惑，泪水会知道一切
而前来引渡你 从明天起
尽管相信吧！梦想终将到来
只为了你
尽管哭泣吧！无论什么样的悲剧
都将在这心中 化作羽翼

本期之所以没有选用OP1是因为这首ED2时凉风真世亲自演唱的呀！下面的图片秀，也许没有什么特别之处，但是它们的共同点在于画上有着“月冈津南”的印章，这个月冈津南就是原赤报队队员，左之助的相识，他牺牲之后留给左之助的唯有一些自制炸弹和相乐队长的彩色版画。







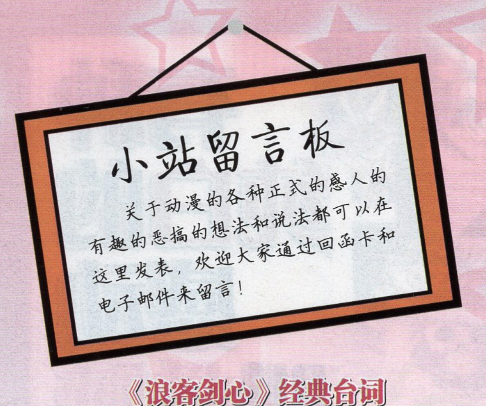












《浪客剑心》经典台词

剑是凶器，剑术是杀人术，不关跟多美好的事物相比，这都是事实，薰小姐所说的只是从来没有弄脏自己的手的人才有资格说的话，但是，跟事实相比，在下更喜欢薰小姐的说法，而且我要让它变为现实！

忘记自己心爱的人，哪有什么幸福可言？

自从失明以后，我看见了一些以前眼睛健在时所不能看见的东西。

你真的，能唤来……腥风血雨呢。

我不认为世上有借着杀人而得来的幸福。

你上次说叫我找个安身之处，其实我看，真正找不到安身之处的人是你吧。

我不希望绯村变成一柄狂刀，那需要一个能抑制他的刀鞘。

你要继续杀人到什么时候？我想亲眼看清楚。

到这里以后我有一个想法，我学飞天御剑流，是为了保护弱小百姓，为了使天下百姓得到幸福，我一直仗剑希望建立新时代，但我根本不知道我有多自负，其实我最多只能维持这样的生活，我觉得我一直以来，根本不懂幸福是怎么一回事，直到现在我终于……跟你一起在这里生活令我清楚的明白到，我一直以来是为了什么而挥剑，我今后也继续挥剑吗？你把那些问题的答案都告诉我了。

等新时代来临会寻找一条不用杀人也可以维护人们幸福的道路，到时候，我会给你幸福的。

我曾经亲手夺走了你的幸福，而我却截然不知，这样的我,怎么有资格对你说“我会保护你”和“我会给你幸福”这种话！

《浪客剑心》综合症

1、开始注意起身高1.70以下（甚至1.60以下！）的帅哥。

2、家里的菜刀都是逆刃的。

3、拒绝服用任何增高产品（崇拜苍紫、比古者例外）。

4、看了一整天的《浪客剑心》，照镜子时发现自己的眼睛变成蚊香型而惨叫“ORO”

5、看了一个暑假的《浪客剑心》，看完了所有的版本包括续集剧场版追忆篇特别篇，开学的摸底考卷成绩下来后，发现老师和父母的脸色怎么这么像齐滕。

6、收藏夹里都是剑心的网站,并为此精通日语。

7、和月申宏成了你最爱的漫画家同时是你最恨的人。

8、知道《浪客剑心》中所有主要人物的出生年月星座血型身高体重兴趣爱好武器装备流派剑法必杀技。

9、作为一个历盲突然开始疯狂地啃起历史教科书——维新、维新！（啊，找到啦！大久保利通！咦？居然没有宗次郎？！编书的混饭吃的啊）

10、将冲田总司的资料倒背如流，比了解你的爸爸还了解总司。

11、挤青春痘时血流不止，美其名曰：有强大怨念的伤口……

12、今天50米测验，你说：“这次，我用十成功力的缩地，来了！”

13、今天考英语超过了平均分，得知平均分以下的都要罚抄课文，于是冷冷地一笑：“这是个弱肉强食的世界，The strong survive，the weak……heng heng。”

14、邮箱的密码是剑心的生日！

15、晚上做梦梦见被十八条好汉追杀，惊醒后才意识到自己房间里贴满了浪客剑心的海报。

16、千方百计地想搞到一把日本刀（最好是菊一文字则宗）。

17、穿风衣时故意不扣带子。

18、喊着：恶·即·斩！

19、自我介绍时微笑着说：“叫我天剑好了。”

20、家里招待客人的水果盘中的牙签，都是你用忍术叉的。

21、猛然发现母亲的围巾竟然是淡紫色的，此后三个月，逢人便炫耀此事。

22、得知镰足是人妖伤心了一个礼拜，振作起来的第一句话居然是“志志雄大人……”

23、写了一篇研究报告：《关于日本剑术流派与神秘的驻颜术》。

24、语文老师问你“四大喜事”是什么，你说：“春观夜樱，夏望繁星，秋赏满月，冬会初雪。”



有种纯白的感动叫救赎

蓍子：最近有读者反映，说这几期你的文章开篇没有了我与你的对话。

绫小路：……那，我们不妨从这期开始继续开篇对话好了，你想聊点什么呢？

蓍子：……

绫小路：……

蓍子：……

绫小路：……

蓍子：……我也不知道……

绫小路：现在大家明白为什么总是会缺少开篇对话了吧？

恶魔与驱魔人的故事，从来就不缺读者或观众的捧场。

举凡好莱坞拍摄的电影，篇幅往往是三斧子均等砍开：先花1/3的片长描述恶魔如何肆虐，大量使用从下水道钻入民宅或者从人肚子里爆开的恶心特技，目的就是想告诉观众“恶魔的爱好就是躲在肮脏的角落里吓人为乐的”（还真是吃饱了闲得没事干……），而那动不动就砸上千万美金的特效投资，也着实给了国内的大导演们以一种“我辛苦凑了千万美金拍菊花，他却烧着钱来拍脑浆”的挫败感。之后剧情进入暧昧期，英俊强壮的男主角与性感美丽的女主角相遇，1/3的片长开始描述男女主角的相爱过程——虽然那相爱也许就是某一次男主角“恰好”半路上救下了女主角，第二天一开门就发现女主角身穿睡衣站在自家门口（……）的大俗套——这1/3中又有1/2必定是要留给激情戏（爸爸妈妈们快点把孩子的眼睛捂起来，或者还是该说，孩子们快点把爸爸妈妈的眼睛捂起来？），而女主角家破人亡的阴影之后还要牵扯出男主角凄惨迷离的身世。最后进入电影的高潮部分，人魔大战的结果永远是恶魔抓走的女主角，男主角无数次被恶魔击翻在地后又倔强地爬起来（身上全是伤，但脸蛋和发型永远没事），之后女主角引发奇迹，与男主角双剑合璧击退BOSS，这里的特效又要花掉千万美金……你说这是杨过与小龙女，我偏告诉你这是驱魔人大战擎天柱，不管你眼中的男主角会是基努李维斯还是布拉德彼特，先恐怖再挑逗最后激战的三等分就是铁三角般的黄金定律，该俗套的东西你永远也别指望它会高雅起来。

高雅？难道你打算以“帅气的驱魔人以一杯芝华士兑绿茶灌醉了妖艳的恶魔，于是他们开始缠绵到第三天中午”的戏路来改变好莱坞导演们的审美观？

对不起，我们今天没打算讨论十八禁成人剧。



当《D.Gray Man》开始在《周刊少年JUMP》上连载的时候，它所获得的礼遇并没有如今这么高。国内的翻译者们为了让中国读者能更好地理解“D.Gray Man”这个名称的含义，直接取了“驱魔少年”这个听起来直观又形象的译名。然而，不管是康斯坦丁还是惊情四百年，恶魔的形象无非就在极端的丑陋和极端的美型之间徘徊。如果不能创造出一个令人耳目一新的形象，那星野桂想在橡皮超人狐狸忍者网球怪物橄榄球少年之间杀出一条血路就绝对不是件容易的事情。

于是，恶魔成了兵器，杀人兵器——敢情星野桂是打算吸引军事迷的注意？我说，你那插了七根钢管的米格27怎么看也没有现实美感好么？

然而，除了人形兵器化的恶魔之外，纤细瘦弱的小正太随即以吸引了无数“大解劫”“小葛格”“怪蜀黍”“坏吖移”的通吃姿态顺利登场。不晓得为什么，很多人的耳朵边一定都同时回响起了“勇敢的少年啊快去创造奇迹”的嘹亮歌声。

亚连·沃克外表是一个平凡的美少年——虽然不晓得这种左眼上留下奇怪图案，美得又一站在人群里就绝对不像路人的少年，到底平凡在什么地方——然而其真实身份却是要跟恶魔对抗的驱魔人。由于他的左手内植入了神的力量结晶“innocence”，因此拥有着可以将左手转变为诸般武器的能力：光束炮、激光剑、疯魔爪……折凳？为什么没有十大武器之首的折凳？……在其恩师库洛斯元帅的引导下，他只身前往黑色教团并打算加入其中。然而就库洛斯与亚连的关系来看，光是不时浮现在亚连脑海中的那一幕幕“恩师，我将永远追随你”以及“亚连，你一定要成为有用的人”的暗黄色画面，就十足让人怀疑着这所谓“五位元帅之一”“大檐帽蜀黍”“不耍帅就会死达人”“中神通王重阳”式的大人物，除了动不动就欠下“100万也只是个零头”的巨债之外，是否在对于正太的特殊待遇方面有着莫名的兴趣。

由于千年伯爵重临世间，传说的诺亚方舟时代之后，人类将再度遭遇神之大敌的袭击。然而作为作品中现阶段的最大BOSS，“千年伯爵”这一无比拉风的名头下，对应的却是小眼睛小眼镜的猥琐，以及大肚子大鼻子大嘴巴无比令人反感的尊容。撑着一把伞在天空飞舞的姿态，似乎是在向牛顿耀武扬威地宣告着“你看吧，猪其实是可以违背万有引力定律的奇妙生物”，而一遇到强敌就瞬间移动还放下狠话“下次就没这么便宜你们了”的言谈举止，怎么看也都跟某个名为火箭队的神秘组织有着莫名关联（你知道为什么皮卡丘讨厌姚明么?因为姚明是火箭队的……）。

年幼丧父的亚连，为了能令养父重生而受到了千年伯爵的引诱。他通过亲人的召唤将父亲的灵魂从冥界招回，但这个灵魂却被千年伯爵利用，被制造成了杀人兵器“恶魔”。（恶魔的制作方法就是：向天大叫死去的人的名字，于是此人的灵魂就降临了，所以大家请一起对天吼叫——李白！）恰巧路过此地的库洛斯出手救下了亚连(其实他只是为了躲债而四处奔波吧……），然而遭受父亲变成的恶魔诅咒的亚连，左眼上留下了永恒的印记，就某种意义上成了半人半魔的姿态(让我们半魔人的灵魂翻滚，收起残忍回忆魔化的过程；让我们半魔人的眼神单纯，而非贪婪着永恒只对暴力忠诚……）。也正是这种被诅咒后的特殊体质，反倒赋予了亚连的左眼可以轻易分辨出隐藏在人类中的恶魔的能力。于是当亚连在观众和读者前第一次施展眼睛能力看穿了某女警的姐夫是恶魔的时候，漫画书前和电视屏幕前瞬间沸腾了：“到底是少年JUMP系的作品呀，连瞪眼都瞪得这么有卡卡西的风范！”“……”



当然，只靠瞪眼的小正太，无论如何也不可能凭借“横眉冷对千夫指”就将欲图消灭人类的大BOSS瞪翻的，所以随即登场的少不了又是帅气的驱魔人、美丽的驱魔人、冷酷的驱魔人、拉风的驱魔人——对比满眼姿色平凡的路人甲路人乙，实在让人怀疑这所谓的黑色教团，其实是个以选美作为团员资质考核前提的腐败组织。

历尽千辛万苦来到黑色教团的亚连，眼前矗立着的乃是一座动不动就有成群结队蝙蝠和乌鸦从挂着圆月的屋顶上飞过的巨大城堡。虽然这幅画面很让人有喊着“亚连，挥动你的鞭子上吧”的冲动（……），然而这里的确是神的信徒所在地，而不是德拉克拉的城堡。随即一号男配角正式登场：长发、挥刀、美型、大衣敞开、白色绷

刘宏生	学生还是应以学习为主，不要因为玩掌机耽误学习。
读者资料	男，20岁，北京朝阳区红庙西里2号楼306号，100026

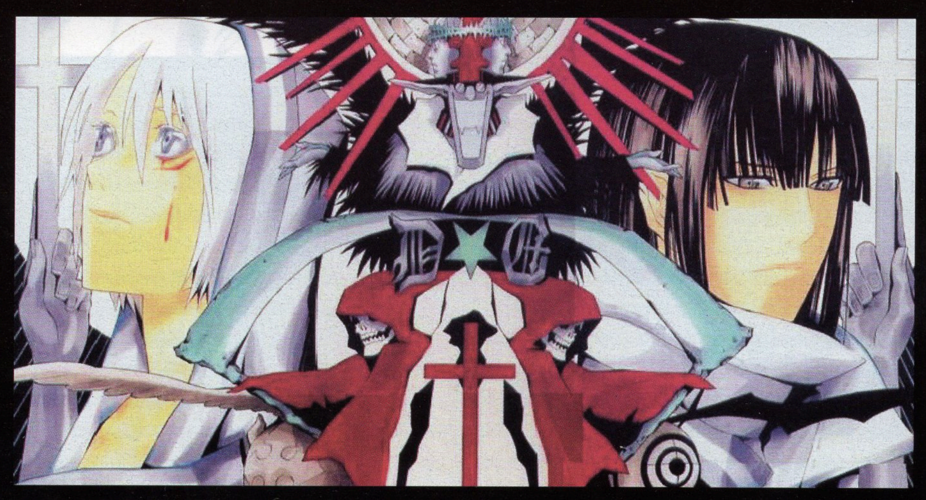
带式的抹胸（哦，说反了，应该是“白色抹胸式的绷带”……）——神田大人呀，我承认一开场把您认错成女人是小的有眼无珠！

是的，神田无论从外形还是身手上都足以成为一号男配角的不二人选，就连个性上也属于那种与亚连一见面就冷嘲热讽作仇恨状但日后必定会成为生死之交的标准同人式配置（周围莫名地响起一阵咽口水声…）。而几乎就要朝着“神田攻亚连受，天下一统江湖寿”大好情势发展的神田大哥，却有着“小优”这样可爱的本名。然而美型男人外表冷漠之余有着温柔内心的设定，向来就极受同人女们的追捧。好不容易才盼星星盼月亮地盼到了与亚连一同出任务的神田，体力不支地被亚连推倒之后，刚刚以为故事终于要朝着“女主角靠边站，男主角排排坐”的方向推动，随即就传来了神田因公殉职的噩耗。

一度被男主角男配角美色迷惑的读者和观众，这才意识到星野桂从来就不是个打算以驱魔人大战千年伯爵为幌子实则满足同人女遐想的作者，单从歌唱人偶拉拉的故事里其实就能看出这作品的黑色基调：空无一人的城市废墟里，黑暗中一个女人的声音哀怨又机械地说着：“人类，我唱歌给你听吧……我唱歌给你听吧……让我唱歌给你听吧……”（接下来是打算唱“only you”么?）尤其是如果回答“八婆我不想听”的话就会被对方杀死，这样的设定无论如何都会被当作是有着午夜凶铃式的恐怖美学。可当你抬起头看到一披头散发的女人，左边的眼眶几乎裂开，红色的眼睛滴血似地看着你，可这被问的男生却还要喜极而泣地哭诉着“姐姐，你要唱歌给我听么？真的可以么？从来没有人对我这么好！”——请告诉我“贱”字怎么写好么？

星野桂的确不是盏省油的灯。有别于一般《少年JUMP》上连载的少年向漫画，举凡主角系总是充满了希望充满了梦想，就算面对传说三忍或者破面军团，好歹主角队伍也会不时地杀杀怪升升级，遇强则强地领悟更强的奥义绝招。可在《D.Gray Man》里，我方队员等级虽然提升很快，但敌人的等级提升得更快——通俗点说，就像是你在玩FF8：不刻意炼级的话，就算只有7级也能轻易秒杀魔女，可玩惯了DQ的练功狂非要把我方角色全体练成LV99的话，你就晓得敌方LV999的实力会有多可怕了……于是当亚连集结了神田、李娜莉和拉比等伙伴，好不容易有点RPG基本冒险阵容的感觉之后，千年伯爵那边早就拉出了一整个诺亚家族外加超级系的恶魔军队十万人马，就算你会无双乱舞也该晓得被上百个BOSS围殴不是件该庆幸的事情了吧？于是，在绝望的一面倒形势下，困境和危难中燃烧着的正太与少年的纯洁之爱成了短期内唯一能温暖人心的安慰（……）。

说到李娜莉，就不能不说说她与亚连之间好不容易培养出的那一点点微妙情愫。目前看来属于第一女主角的李娜莉，以过长的羊角辫登场，的确萌倒了不少男性观众。而其发动“innocence”武器“黑靴”时那一瞬间大腿肌肤满屏飘的画面，也曾一度被作为《D.Gray Man》的典范级画面而广为流传。然而李娜莉的卖点也就到此为止，黑靴的能力就是在空中借力进行无限制跳跃，其原理与武当派的“梯云纵”有异曲同工之妙——可你何时见过“梯云纵”赢得过“九阳神功”了？所以当李娜莉解放了“innocence”之后，就顺



王硕	贵阳的玩友们相对太沉寂了，活跃一点啊！
读者资料	男，23岁，贵州贵恙花溪区清溪路312号建设局王力转王硕，550025

理成章地成了摆设，即使在神田阵亡后还依然存活着——一个绑着羊角辫的结实花瓶（……）。而其兄长恋妹的情结之重，也间接地在为亚连办迎新会时带出了“赤着上身做单手伏地挺身的亚连其实也很有肌肉”的暧昧画面——于是，肌肉型正太的粉红色泡泡再度充斥在漫画中，难怪一直遮遮掩掩弄个绷带挡住胸膛的神田会落得个殉职的下场（薯子：不要这样不负责任地乱给人下评语）……

拉比的出现，总算是在神田和亚连这对不清不楚的战友之间非常及时兼有力地插上了三角恋必不可少的一角（薯子：话说到这份上，已经没有必要再评论什么了……）。一见面就与亚连关系和睦的姿态多少暗示出了未来的发展潜力，而其“要长则长要大则大”的结晶锤子，虽然明眼人一眼就看出这根本是金箍棒的变种，可亚连那一句“哇，好大呀！”的惊叹，依旧让敏感的同人女们笑得三天合不拢嘴（……）。反倒是某操控时间的神经女驱魔师的加入，及时地将黑色教团即将颓败的形势挽救回来，可这样白发瞎眼小孩子+不死蟑螂花瓶女+目前看起来的确是死了但不晓得日后会不会活过来的剑客+一有风吹草动就大声尖叫欧巴桑的组合，真的能打败诺亚一族和千年伯爵么？

鬼才晓得！

能在满是肌肉和汗水的《周刊少年JUMP》中立足的女性漫画家已经是少之又少，这两年能在“橡胶·黄金花火”和“万解·月牙天冲”的包围下杀出重围的女性漫画家更是十分罕见。可是，星野桂就是有本事用精美的画风去吸引女性读者，用激烈的打斗去吸引男性读者，用亚连、神田和拉比的种种暧昧去吸引同人女，用李娜莉的大腿去吸引怪蜀黍——从某种意义上来说，星野桂真的比许斐刚有心机多了！

作为《周刊少年JUMP》上的人气作品，在2006年“JUMP作品全动画化”的计划推动下，《D.Gray Man》一改编成TV动画就成为当季最引人注目的焦点。KONAMI随后紧跟着宣布游戏版即将推出，算是为这部大热作品的成功再度奠定基石。

其实，先前的《少年JUMP明星大乱斗》里就已经加入了《D.Gray Man》的角色，那算是这部作品首次游戏化的一个尝试。亚连在游戏中达到六格的能力算得上中规中矩，然而拉比和神田这样的人气角色却只能以援助格的方式登场，这终归还是让原作的FANS感到有点失望。

和《少年JUMP明星大乱斗》相比，KONAMI推出的《D.Gray Man · 神的使徒们》是一部真正意义上的专属游戏。游戏以AVG的形式展开冒险，活用了DS的双屏和触摸功能。在冒险进行时可以自由选择角色对话，发展出更多不同的冒险线索，而战斗时则直接以触摸方式施展角色的特技。例如神田的“一幻”发动时，玩家可以用触摸笔直接对屏幕上出现的恶魔进行斩杀，就娱乐性来说，在动漫改编作品里也算不错。



就目前漫画连载和动画播放的进度来看，《D.Gray Man》的故事只是刚刚开了个头而已。诺亚一族的秘密以及更多驱魔师们的加入，都令这部黑色调的作品充满了大起大落的剧情张力。尤其是108颗“innocence”的收集，虽然还不如千万片四魂之玉来得无耻，但也比七龙珠过分了许多倍。到底最后的发展态势是会演变成驱魔师聚义梁山泊，还是恶魔军团肆虐人间，目前还不是作出猜测的时候，因为，就《少年JUMP》上人气作品的连载模式来看，没有个十年八年，《D.Gray Man》想完结还早得很。

灵魂与羁绊，正义与邪恶，自诺亚方舟的劫难以来，残存的人类就没有真正正视过自己的内心。或许，少年们努力的价值，正是为了不断发掘人性里潜藏的那一丝温柔。

这是冒险的序幕，也是崭新传说的开始。我们不妨期待着灵魂得到彻底救赎之日的到来，就像是亚连发梢上的雪，纯白一体，转眼就不见了。

然后，有一种洁净的感动，开始在我们的心口滋生。

文/绫小路义行

PG BAR & PG女生帮

VOL.27 VOL.15

新年快乐

虽然有些俗套的题目，但在这个时候放出来却也着实地合适。合刊赶在年关之前跟广大读者见面，这应该算是小编对广大鼎力支持PG的读者们最好的新年礼物。关于大家对于合刊的意见，拜托尽量写在回函卡上反馈给我们，这样新的一年里我们自然也会有一些制作的方向。虽然这一期并不是真正意义上2007年的第一期杂志，但实际上无论是小枫还是其他的小编都把这一期才当作是新年的开始。这个头儿一定要开好，PG BAR自然也不会落在其它栏目的后面，小枫再次“贸然”改变风格，希望能够带给读者大人全新的感受吧！另外本期的PG BAR将与女生帮合并做一次全新的尝试，希望能够带给大家全新的感受。OK！下面本期的KUSO女参上！

祝福留言板

◇枫哥！努力吧！将PG BAR打造成“闯家”一样的黄金品牌吧！（黑龙江齐齐哈尔 赵志新）

◇小枫做得挺不错的，新一年继续加油！（广东肇庆 易志伟）

◇岚枫，稳中有升，一年来进步很大啊。（北京 赵白宇）

◇不知不觉已和小枫在PG BAR度过了一年的时间。（广西平南 郑淼泉）

◇这是我最喜欢的栏目！很温暖，大家聚在一起就不会孤独。（辽宁盘锦 张程）

◇能够认识PG，认识小枫，认识PG BAR是我最开心的事情，请加油！（北京 王梓）

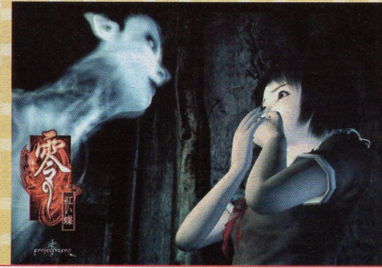
◇新的一年小枫一定可以做得更好，我们期待着第100期、200期时PG BAR的特殊纪念版！（上海 梁欣）

姓名：陈谨
昵称：LOLO
年龄：21
爱好：游戏、动漫、看足球、网球、F1比赛等
性格：神经病、暴力女
职业：正义的宇宙战士
喜欢的游戏类型：ACT、AVG、FPS
讨厌的游戏类型：RPG

枫： 最喜欢的RPG的某人飘过……

LOLO： 飘？好，拿起相机准备封印……

枫： 你玩《零》系列中毒了吧……最后赞下奥特曼面具！



闲聊町

我爸说“火箭”进季后赛了就给我买PSP……呜哈哈！！（河北唐山 佟君）

——你这么炫耀小心那些无机一族用目光把你“射”死，顺便提醒一下用PSP上的“NBA”好好慰劳下你的老爹吧，不过千万别过度，否则PSP成老爹“专用机”了我可不负责！

我喜欢岚枫，我就喜欢有猪头般可爱，老鼠般精明的岚枫！（内蒙古包头 王宏宇）

——没见过你这么夸人的……

枫哥！给你一个减肥的偏方——陪老婆大人逛街。（上海 陈翔）

——别提了，这偏方害死人啊！一上街就要买零食吃；一吃零食就停不下；一停不下就……

你知道我有多想你，多喜欢你……枫哥别美了！不是说你，我说奖品呢！（吉林 魏钥）

——暗凌：枫，这期中大奖的是一个叫魏钥的MM吧？枫：啊？原来是她啊，她说不想我也不喜欢我，哼哼！换人！（以上纯属玩笑）

小枫如今净重多少？（上海 高英杰）

——净重不知，毛重保密，谢谢！



LOLO：想知道小枫有多重吗？真的想知道吗？比谁都想知道吗？是世界上最想知道的吗？好，那我不告诉你！

枫：其实她根本就不知道，高英杰朋友千万别相信她的话哦！话说回来LOLO敢透露自己的体重吗？（哇哈哈！想陷害我，被我反将一军。）

LOLO：谢谢小枫让我说出我的体重让你羡慕，我毛重42KG，谢谢，谢谢！

枫：……

枫：上期闲聊町的包打听问题你知道不？

LOLO：知道！！

枫：“形容下你身边的女生玩家吧！”这位来自甘肃兰州的读者貌似对女生玩家比较感兴趣的说。怎么样，LOLO同学，简单地讲讲自己身为女生玩家的经历吧！

LOLO：经历？就是打遍游戏室无敌手，造就了一名“暴力女”！

枫：游戏室？是指花钱包机的那种，还是小枫小时候经常偷着去玩的街机厅？

LOLO：一小时2块钱玩PS2的那种。说来，大家都喜欢逃课啊，我高中的时候也经常逃课去玩游戏……

枫：……你这不是教坏读者中年龄小的弟弟、妹妹们吗？换点积极的话题吧？简单说说作为女生玩家的感受，是否有优越感存在？

LOLO：优越感啊，老实说，应该有吧。只要是女生到玩游戏的地方，总是会比较吸引万众目光。不过，千万别拿这优越感说事，不管男女都是玩家呐。

枫：吸引目光……是因为奥特曼面具的关系吧……

LOLO：……你以为我奥特曼的真实身份会暴露于公众场合吗？哼哼……

枫：……我就知道跟KUSO女讨论不出个一二三来……

LOLO：那我们讨论四五六吧！

枫：梁宁欣（72期包打听提问的读者）……我对不起你……



马雨汀	月莺，hawk是鹰不是莺，等着我非礼你的邮箱吧！
读者资料	男，14岁，湖北武汉，430000

广东佛山 黎伟滨 PG的小编们：大学新年好，很高兴能在元旦假期里收到PG送来的EZ4L。虽然我的机器是老版的NDS而用不了，不过我还是相当温暖，就是寒冬里远自千里外的北京送来的祝福啊。（后略）

首先，我在想PG的改革是否有些“革”得太“彻底”了，有点全盘否定的意思。像原来一些好好的栏目改版之后连影儿都没了（同类的也没了）。像本人很喜欢的“类型游戏严选”，做了几次就没了。“编辑部战队”也是，虽然大家说“PG总动员”的前身就是“编辑部战队”（枫语：应该是“半月祭”才对），但我认为其更接近于编辑手札，没有了那种味道了……（后略）

可能是由于半月刊化以来，制作周期的缩短直接致使文章的制作时限的压缩。我还清楚地记得创刊初期的时候，像VOL.2的那篇恶魔城专题，VOL.5的银河战士专题，真是让人爱不释手啊！非一口气读完不可的感觉。

还有一点就是这两篇专题文章后面还附上了《晓月》和《融合》的超详细攻略，真是集可读性与实用性于一身。这样的专题文章才堪称典范之作啊！而反观现在的杂志却鲜见这样可以令人眼前一亮的文章了。（后略）

枫： EZ4L收到就好，暂时用不了就当作个小小的纪念品好了。

与其说是“改革”，不如称其为“尝试”。杂志每做出改动都是根据读者的反馈和当前的形势来适当调整的。也许之前我们的确犯过错误，但确实始终是以提高杂志的质量为目标的。至少从今年开始，杂志的栏目安排会稳定下来的，所以请黎读者放心。

关于专题的内容，真的不是小编们不想做，而是一直没有非常合适的机会，而且去年年中我们做的《FF3》合刊不是也算一个很好的专题企划吗？放心，以后只要有好料，我们一定不会放过机会的，上期小枫倾力制作的PS模拟器的专题希望你能满意哦！

哦？貌似LOLO同学也想来说两句……

LOLO： 小声地说句，强烈支持做游戏专题……口袋妖怪能不能少点……

枫： 你想被广大的口袋饭拍死吗？

LOLO： 那如果要做“奥特曼专题”的时候，记得找我……

枫： ……



留言BAR

●新疆乌鲁木齐的袁田君读者，非常抱歉，小枫让你失望了。不知道以这样的方式给你回复是不是能够挽回一些你的失落。实在不想去解释什么的，实际行动才应该更加有效吧！

●来自云南玉溪的李幸泽，你对小枫的批评让我稍微感到有些莫名其妙，无论是我还是每一位小编，都在很努力的工作，真的没有人在偷懒啊。

●广西玉林的吕宁读者，你的来信收到，关于“笔友”的事情小枫可能有些力不从心，时间实在有限。更何况是“不宜偏私”的，你说是不？

●来自安徽巢湖的石志鹏大仙，你的信我已收到，转告给其他小编的“金玉良言”也已逐一发放，你尽可放心。关于对于70期的挑错，小枫感激不尽，希望以后还能对我们多多鞭策和监督！

●辽宁的宋阳读者，听说你已经拿到了奖品小枫也放心了，一直以来就怕读者收不到我们寄出去的奖品。这其中有很多因素在里面，像地址错误，邮寄中途有什么问题都挺让人头疼的。还有小枫并不辛苦啦，这一年来PG BAR的制作让我很快乐，而且还有这么多热心读者的鼓励呢！

赵成业	高三真苦啊，不过再奋斗18X天就有可能可以如愿以偿的购入NDSL啦，期待中。
读者资料	男，17岁，广西桂林灵川县第一中学04-2班，541200

你们就折腾我吧……——又见以小枫为主角的连载漫画

来自北京丰台的冯启耕同学，收到你的画稿时小枫也着实地吃了一惊，没想到除了那个喜欢相声和猪肉炖粉条的陈维宇外（陈：形容我用那么多定语干嘛？），竟然还会有读者投来连载式漫画。小枫在这里只能非常遗憾地跟冯启耕同学说抱歉了，你的漫画暂时我们不会采用，除了一些情节、风格等方面的原因外，主要是PG现在不可能同时连载两篇漫画（毕竟不是动漫杂志）。以后多投一些单幅的画稿或是四格吧。小枫必须承认，仅仅初三的你还是很有潜力的！慢慢来吧。

枫：对了，LOLO同学，《枫宇传说》你也应该有看过吧？

LOLO：当然看过了，陈维宇同学很厉害啊！我是说相声……果然姓陈的都是好样的！

枫：你贵姓？

LOLO：你确定自己不是在KUSO吗？我好不容易正经一次！

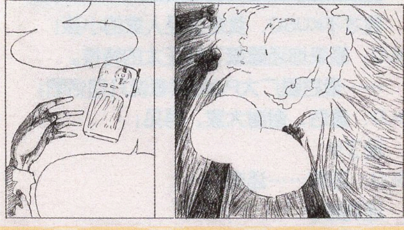
枫：……那你觉得《枫宇传说》如何？

LOLO：创意很好，有意思！画风很香港啊。卡比卡比……支持陈同学把岚枫变“卡比”！

枫：别想暗指我是胖墩，再次声称：我不胖！（陈维宇如果敢采纳LOLO的意见小心我停你的稿费！陈：我哭……）







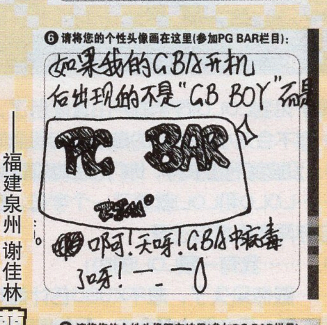
看我付出了多少?!

——江苏淮安 孙宇昆

←仔细观察发现是6本PG、12张回函卡、3支笔……总结下来并不多嘛，哈哈！

GBA开机画面

——福建泉州 谢佳林

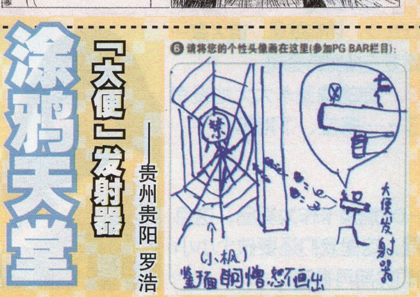


←这个画面过去了是不是就该蹦出个小枫了。

涂鸦天堂

「大便」发射器

——贵州贵阳 罗浩



←你对小枫的怨念就有那么的深吗？！

萌图参上！！

——广东广州 周晓莹



←每期一张萌图，必不可少的！周MM下次投张大的画稿来吧。

索维	经过我的努力，我们班已经有多人有购NDSL意向，我一定要再接再厉，将他们彻底拉下水，不，是送入掌机的天堂。
读者资料	男，20岁，辽宁沈阳文化东路89号东北大学基础学院223信箱，110015

甘肃天水 崔骊鸣

买PG已有两年了，感觉变化最大的就是PG从一本单纯的“掌机杂志”变成了“人性化的掌机杂志”（可能不太恰当，将就看吧……）。这种感觉就是在枫哥出现之后产生的，真的！以前看PG是看新闻、找攻略，现在有种回“家”的感觉。枫哥好像一个真的大哥（什么比喻呀！），我们是苦恼多多的少年。枫哥会耐心地去解决我们游戏上、生活上的问题种种。

在以前的回函上我说过，我是一个玩摇滚的人，有一个不完整的乐队，在其中担任主唱。2007年1月2日，我们还搞了自己的演唱会呢！虽然在狭小的教室；虽然听众只有十几个人；虽然没有良好的设备。但我们有的是热情！大家玩得都很开心，我们把我们的精神传达给了在场的每一个人，只是过后我嗓子痛了三天……没关系！“不管自己有多苦和累，只要有一个人在关注我，我都会努力地让他快乐！”——这是读PG时，枫哥所传达给我的感受。当我拿起“麦”时，我是乐队的主唱，我会感染在场的每个人；当我拿起掌机时，我是一个玩家，我会乐在其中每一秒；当我拿起PG时，我是一位读者，我会感动其中每一页……（后略）

枫： 崔骊鸣同学的来信很长，只是截选了其中的前面两段。可能是个性的缘故，崔弟弟的言语相当的直接，有时甚至有些激动（笑）。不过枫哥自然了解你的想法，而且对于你对我的鼓励和支持，我真的感到相当的欣慰和开心。这样的心情也会一直激励着我继续前进吧。

关于你对栏目的建议上，我已经收到。从这期开始你应该会看到一些明显的变化。而你对其他小编们的祝福，我已经送到，所以请放心好了。

LOLO： 我说……该放正经照片了吧……

枫： 咋这么不懂事呢？没看我忙着呢啊？

LOLO： 可是……快没页面了呀……难道要我始终保持奥特曼的形象不成？

枫： ……



枫： 终于见到LOLO同学的庐山真面目了，怎么样？你不会对小枫这样的做法抱有怨念吧？

LOLO： 没被我吓到的同学，你们心理素质真好啊！

枫： ……LOLO和LOLI就差了一个字母，貌似某人自称两者都是自己呀。

LOLO： ……我有一颗LOLI的心！

枫： ……跟你呆久了，想不KUSO估计都难啊……怎么样？这次跟小枫合作一起制作PGBAR感觉有趣吗？

LOLO： ……有，很有……小枫隐藏了燃烧的KUSO之魂，强烈期待爆发的那天！

枫： 我才不KUSO，我是正经人家的小孩！

LOLO： 原来你还隐藏了装正太的特技。

枫： ……最后跟广大PG的读者说几句话吧！

LOLO： 最后，谢谢大家，再见！

枫： 没了？

LOLO： 还有……还有……

枫： 还有啥？

LOLO： 还有就是，请大家一定要支持奥特曼啊！

枫： 你的烧录卡大大地没有了……各位，下期见……



下期预告：

参加女生帮的同学将会获得由编辑部赠送的M3-DS烧录卡作为奖品，这点还是不变的哦，还请大家多多支持的说。跟上期相同，这里我们还要做个小小的预告，下期的女生帮MM参上！具体表现如何，咱们73期再看吧！

王晓卓	连洛克人也玩起水火草三主角的设定了……
读者资料	男，19岁，北京海淀区中国农业大学东校区623信箱，100083

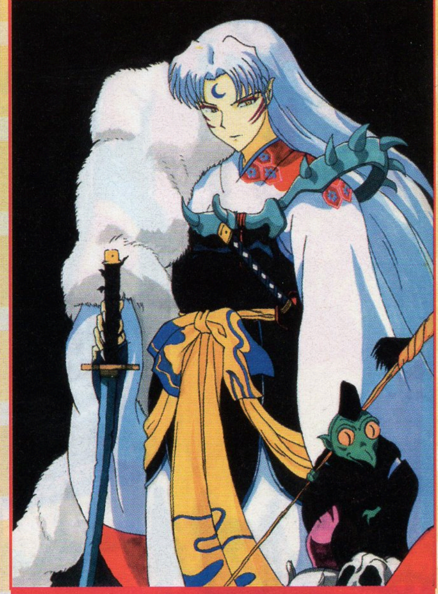


笑了，连路飞的人偶看到肉的时候也一脸凶恶的表情。 广东阳春 梁航翊



河北承德 栗连涛

线条还有不准确的地方，明日香的脸走形了哟，不过你和同学积极投稿的表现是值得鼓励的，加油！



按照国际惯例，我应该拜倒并高呼一声“杀生丸大人呀”，说实话这张画稿让我很惊艳，No.1毫不犹豫地就决定是你了！ 浙江常熟 黄舜

春节快到咧，这意味着可以回家了，不过即使回家了恐怕也不能像预想的那样好好休息，还要跑着走亲戚见朋友，有工作之后果然比当学生期间要忙呀！各位朋友在春节期间也不要忘记忙里偷闲看看PG哦，我们回家的小编也可以带本PG在火车上看看了，若能遇到玩友还能愉快地聊聊天，这么打发旅途时间也不错。



小樱那张露出的脸有点失败，背景再细致一点就更好了。 陕西西安 李泊宁

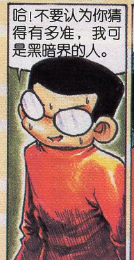


手，要多注意画法了，顺便美编自作主张把图调过颜色了，因为黑白稿的效果不够好。下次请试着画一些彩稿寄过来吧！ 河北张家口 丁伟

昌宇奇	游戏让我们保持童心！
读者资料	男，24岁，四川成都市四川大学望江校区化工学院2006研（生物化工），610065















枫宇博客

表:我的小L呀!我的美术老师要借呀!不借还不行,怎么办……

里:现在老师还没要呢,不知道是什么时候要。我先玩着吧,就是心里没底呀。

表:现在怎么觉得游戏真的没意思了,好长时间没玩了……

里:就拿小L看漫画和动画呀。

表:我任天犬的记录第二次被人删掉!我的心……

里:我要杀了那个人,同时也佩服那人连那么难删记录的游戏都能删。以后别想玩我的小L了!!

表:我现在拿我同学的M3L用,他们拿我小L用。

里:他的卡没事,我的小L就到处是伤痕,不论外壳

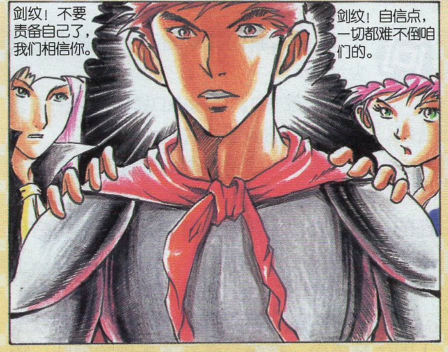
林嘉勇	为了促进中国游戏业的发展,为了感谢神游多年的努力,为了造福众多掌机迷,了让世界多一些微笑,岚枫少送卡多送机吧!
读者资料	男,15岁,广东珠海白莲新村68栋519015

















还是屏幕，我的G6L什么时候降临人间呀！

表：漫画现在是越来越难做了！如果大家以后看不到《枫宇》了，是高兴，还是失落呢？

里：自从我在PG连载漫画后，因为我画得烂，所以现在有好多的人要抢了！我也必须承认，有优秀作品的话，我的必须下去的说，毕竟要让读者看到好的漫画嘛！那么说是不是？

表：在我画漫画的这些日子里，真的要谢谢帮助过我的朋友了。

里：首先要谢谢郑胜，他可是我漫画的监督呀。还有，就是我的"损友"张林，他们可是我的真朋友呀，难找呀！

表：我现在的漫画第1章这就画完了，不知大家认为怎么样？

里：第2章告诉大家有点走搞笑路线的，哈哈！！

李响	请支持神游，否则永远见不到有秩序的市场。
读者资料	男，18岁，河北三河市第一中学高三27班，065200

Q&A 问答无双

关于游戏的一切问题彻底解答

你的问题
也是大家的问题





我是白色PSP2.0降到1.5的，请问机器要升到最近流行的3.02OE－B，自己能亲自动手升吗？要做怎样的准备和顺序，有风险吗？

（上海市龙茗路 瞿灏琰）

3.02OE－B的升级教程有很多，按步骤升级没什么问题，自己就能弄了。



1、GBA《牧场物语》中，被诅咒的锤子在哪个矿石场的第几层可以找到？

2、如何发生医生与护士的爱情事件？

（黑龙江省哈尔滨市 何毅）

1、湖矿29/39/49/59/69/79可能挖到。

2、和护士好感不能太高，每年会发生一次。

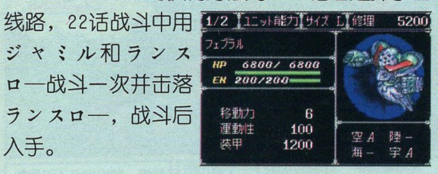
(Lugh)

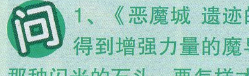


《机战R》里只有《高达X》的人能使用的黑色带浮游炮的机器怎么打出来？

（北京市门头沟区 刘霄超）

フュブラル的获得方法为：21话后选择宇宙线路，22话战斗中用ジャミル和ランスロ一战斗一次并击落ランスロ一，战斗后入手。





1、《恶魔城 遗迹的肖像》中，我已经得到增强力量的魔导器，可还是推不动那种闪光的石头，要怎样才能推动啊？

2、我有一张ACEKARD，玩的时候发现只玩4-5个小时就红灯了，并没有像介绍中的能玩8-10个小时，这是为什么？

(北京市朝阳区 沈彦孜)

1、推石头的时候呼出副主角，就可以一起推了。注意一定要出推石头的动作时再叫同伴，不然不会和你一起推。

2、游戏的容量也会影响耗电，如果用的是NDS玩，这个时间就算正常的。NDSL我用过，至少也能有7小时以上，不会相差这么多。



1、请问《牧场物语 矿石镇的伙伴们》中，袜子怎么获得？

2、集齐了9个“真实之玉”会有什么幸运事件发生？

3、砸开了牧场后山的石头（用5级以上锤子砸开的）后能不能去忘忧谷？

4、怎样去忘忧谷？

（福建省福州市 陈杰）

1、和护士她奶奶好感高，冬季送毛线给她。

2、女神出现给你真实秘宝，可以看体力值。

3、砸开了牧场后山的石头也不能去。

4、忘忧谷没有办法去。



降级的1.5 PSP和一般的1.5PSP有什么区别吗？

（浙江省绍兴 小龙）

软件降级的没有区别。原来硬件降级的不能联机，现在的没问题了。



1、为什么我的《绿宝石》通关后记录会消失？

2、《高级战争2》中HARD模式最后一关怎么打，有没有300S极限打法？

（上海市浦东新区 王梦成）

1、《绿宝石》丢档是多数《绿宝石》D卡存在的一个现象，没有办法解决，除非运气好能换到不丢档的。

2、由于篇幅太长，只能摘取主要部分。

在那些需要刻意挣P的关，要把部队移往敌人的生产重心，有意打伤却不击破敌部队，再加上堵路战术的运用。使用时机一般都是在快大局已定，己方的POW蓄满时。这时就算之后敌人再发动POW对我们也没威胁了。

STURM的特技很可怕，千万不能让陨石掉在胶着状态的战区。除了尽量分散高级单位外也可以在

董博文	考试临近，掌机回收，这种日子不好过啊！
读者资料	男，15岁，荟萃中学初三1班，241000

压力小的区域事先集中一些高价部队来吸引陨石。

这关的总体思路是招死S的陆军在前线的生产，乘其部队向前线推进过程中积蓄实力用空军快速RUSH掉目标。这个战术在18天内可以CLEAR，但损失会较大，我损失了5(T)的得分，大家可以拖一两天补充一下部队，300S完全可以达成。

（摘自NWBBS HshEEpRO的文章）



1、《动物之森DS》如果身上带的东西过多，比如鱼竿、铲子或其他物品，应该存放在哪里？

2、《恶魔城 遗迹的肖像》死机的BUG在什么情况下出现？

（北京市海淀区 韩若长）

1、到商店中买一个柜子就可以存放了。注意，柜子买一个就够了，再多了也没有用。一些收藏用的东西还可以用信件附加礼物的方式存放在邮局中。

2、老的烧录卡玩的时候，死机随时有可能发生，除了无声RIP版外。新的烧录卡基本上都和Z版差不多，和死神对话的时候有可能会死机。



1、《口袋红宝石》通关后，除了抓隐藏怪兽和战斗塔外，还可以干什么？

2、努力值是什么？怎么获得？有什么用？

（黑龙江省哈尔滨市 公鹏飞）

1、打通后除了隐藏怪兽和战斗塔外，主要就是培养自己用于对战的妖怪了。

2、努力值可以理解为除了升级提升的能力外，额外提供给你的能力点。每获得4点努力值就会提高一点相应的能力值，努力值的数值一共是510，每一个单项的努力值最多可提升到255，换成能力值就是63点，但实际上努力值只用了252点，也就是还有3点没用上，如果把两个单项能力提高到最高，最后也就是剩下6点，还可以再给一项能力加一点。

努力值的获得是靠打怪，每个怪物身上有一种努力值，比如蝙蝠身上带的是1点速度，打一个就会在速度那项的努力值上加1，打4个后，速度就会增加一点。



1、《口袋妖怪》中通信进化怎么操作，是否需要两台机器？

2、很多珍贵PM只有在386版中可以抓获，386版能不能和DS的《珍珠》通信？

（长春是汽开区 陈研冰）

1、通信进化需要两台机器，把需要通信进化的怪物传给对方，怪物会在对方那里进化，然后再让对方把怪物传回来就可以了。

2、很可惜，《钻石/珍珠》的联动功能只支持正版卡带，就算是不加引导程序烧录的EZ也不行。



1、SC－SD中，SC卡如果升级内核会把SC卡弄坏吗？

2、另外，SC-SD支持NDS或NDSL吗？

（江苏省连云港市 李东成）

1、只要不在升级时突然断电或者带电插拔就不会弄坏。

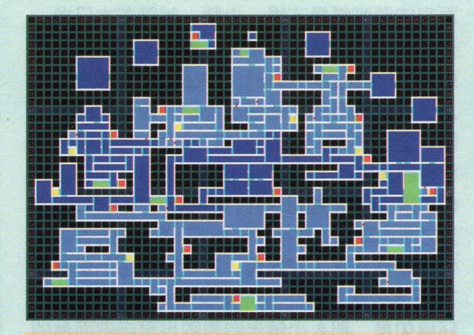
2、SC-SD支持NDS和NDSL，不过插在上面不太美观而已。



我想将《晓月》的地图达到100%，现在是99%，地图上的地点基本都去了，还进了个隐藏房间，剩下的1%在哪里？

（河南省郑州市 陈鹏）

实在是不太好表述地点，提供一张地图，自己对照一下吧。



包打听

Q：GBA《约束之地 利维埃拉》打完六个祭祀的坟墓，而且字母都拿到了，到有水的湖那里，说按神殿颜色放字母，水才会退去，但折回后之见到了深红色的神殿，其他颜色的神殿在哪里？

（北京科技大学 佟瑞雪）

Q：《赛尔达传说 不可思议的帽子》里最后一关找不到BOSS啊！还剩七个幸福碎片实在想不出怎么组，有什么方法吗？

（辽宁省沈阳市 付丽）

常伟	为了高考，我卖了掌机，为了安慰我的心灵，我又买了《掌机迷》。
读者资料	男，19岁，昆明市染源小区兴隆花园4幢3单元502，650118



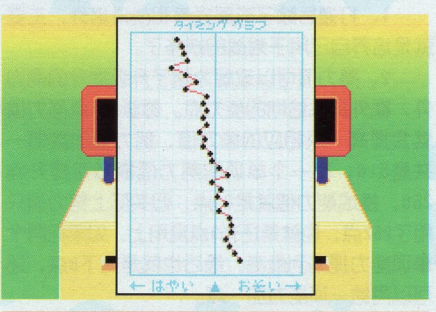
BANG! BANG!! GBA剿匪记

——《节拍天国》评论故事版

故事发生在公元2006年8月3日，一个夕阳西下的黄昏，在名为“GBA”的小镇上，突然闯入了一名穷凶极恶的匪徒——“节拍天国”。说起这个GBA小镇，让许多还住在这个小镇上的老人都唏嘘不已。其实小镇建成的时间并不长，也就五年多的光景，然而它却以惊人的速度发展壮大着。大约在三年前，它的发展达到了巅峰，附近的人家纷纷搬到这里居住，慕名而来的游客络绎不绝，小镇一时间车水马龙，好不繁华！可谁想一年前，离它不远的地方又建起了一座名为“NDS”的大都市，在城市规划及硬件设施方面都远强于小镇，最重要的是，原来全面资助并出力建设的大财团“Nintendo”已将目光转向“NDS”这座大城市了，或许在他们看来，那里才能带给他们更多的钱财和荣耀，那里才是击败强大对手“SONY”的希望所在。而GBA毕竟已是人老珠黄，就快要退出历史舞台了，于是只留下一点可怜的钱财让它维持下去。大环境如是，那么小镇走向衰败也是自然而然的事了。在极短的时间内，人们纷纷离开小镇，住进了大城市，因为那里能带给他们小镇所不能给予的物质和精神享受。小镇衰败了，一时门可罗雀，与之前的繁华形成了鲜明的对比，在小镇居民的心中形成了强烈的失落感。就在人们纷纷感叹着物是人非，时过境迁之时，就在人们快要将这个小镇遗忘之时，小镇上却突然窜出了这么一个凶悍的匪徒，上至老弱病残，下至妇孺小孩，无不遭致它的毒手，一时鸡犬不宁，人心惶惶，闻之色变，谈之胆寒。不过也拜它所赐，GBA又重新回到了大家的视野中。

为了弄清楚整个事件的原委，为了将这名强悍的匪徒捉拿归案。上级领导组织“掌机迷”特意委派我来完成这个任务。说起我的名号，嘿嘿，那就是威震江湖的“掌机游戏终结者”，在我手下去见阎王的强悍掌机游戏就连我自己都数不清了，区区一个GBA小镇上出现的小匪徒还能难倒我这个老江湖？它见了我还不就像老鼠见了猫一样，乖乖地被驯服？然而等我们真正交手的时候，我才发现自己犯了一个天大的错误——太低估“节拍天国”的实力了，它的一系列进攻打得我措手不及，毫无还手之力。经过最初的试探之后，在我十分被动的情形下，短兵相接在一起，展开了激烈的枪战。“节拍天国”向我发起猛烈的进攻，真可谓每一发子弹，都是致命的。

第一发子弹——节奏。音乐的原点在于节奏，在远古时期，人们还不懂音乐，不会唱歌，甚至不会说话的时候，祖先们就会用木棒按照一定的规律敲击发出声响，表达特定的意思，想必这就是最初的节奏吧。学习音乐的人，节奏更是基础中的基础，如果连节奏都掌握不了，那



オプション
モノラル
ステレオ
データクリア
サウンドモード
ステレオ　ヘッドホンならこっち！オススメ！
モノラル　本体のスピーカーならこっち。

么就别谈什么歌唱和演奏了。而对于音乐游戏来说，大多数都是在KONAMI的《Beat Mania》基础上发展而来，以落下、按键、音乐回馈三要素组成，比如我们熟知的《DJMax》《劲乐团》一类的。而节奏型音乐游戏作为其一个分支，就只能算小众了，数量相当有限，比较著名的有《啪啦啪啦啪》《太鼓达人》《大金刚番茄鼓》等，NDS上广受好评的音乐游戏《应援团》算是一个巨大的突破，充满创意的游戏方式，就像是为NDS量身定做的一样，几乎每一个玩家都不吝赞美之词对它大加赞赏！而《节拍天国》凭借其出色的手感和创意为音乐游戏带来了更多的活力。与一般的音乐游戏不同的是，它并不突出旋律，而是牢牢地扣在节奏这个重点上，即便是游戏中的音乐，也是突出节奏为主的。伴随着音乐节奏，玩家要长按、短按健来进行游戏，根据变速节拍、不平均节拍、切分音、休止符等众多变化，按键时机也发生了相应变化，一点失误就可能使得音乐效果完全不同，爽快度和流畅性大打折扣，因此就有了许多玩家在玩的时候，情不自禁地用手、脚、头等方式一边玩一边打着节拍的有趣现象。假如某天你在公车上你遇到一个手拿GBA，头戴耳机，一脸傻笑，脑袋如小鸡啄米般的点着，手脚如抽风般抽搐着的玩家的话，那么他九成都是在玩这个《节拍天国》了。另外，在很多关卡中（例如1-4打棒球、2-2武士斩等关卡），设计者为了避免玩家过于依赖视觉而忽视节奏感，特意设计了许多干扰视觉的效果，这样就更突出了节奏的效果，熟练以后即便闭着眼睛也能顺利的进行游戏。配合游戏良好的手感，将节奏的魅力淋漓尽致展现了出来。这才是货真价实的节奏型音乐游戏啊！

第一发子弹充分体现了匪徒“速、准、狠”的枪法特点，让准备不足的我狼狈不堪，就势一滚，躲到了一个啤酒桶的后面，才避开了这致命一击。然而还未等我喘过气来，第二发子弹又射过来了。

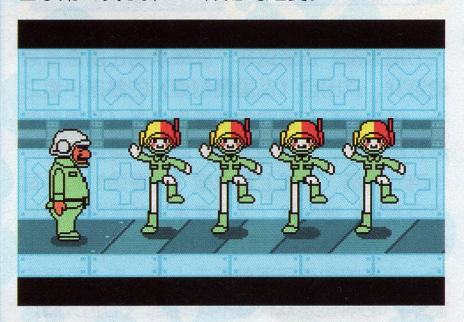
第二发子弹——创意。掌机由于机能、卡带容量的限制，自然无法与家用机作品在画面、音乐等外部感官上相提并论，但一直以来，我都认为掌机才是游戏创意的源泉，君不见《口袋妖怪》《逆转裁判》《应援团》《瓦里奥创造》等充满创意的游戏引无数玩家竞折腰。而任天堂这家百年老铺对游戏性和创意又有许多独到的见解，堪称游戏创意的指挥家。



《节拍天国》正是这样一款秉承老任创意理念的游戏，其出自《瓦里奥制造》的制作小组之手，所以我们在游戏中能看到许多《瓦里奥制造》的影子。《节拍天国》同样也是由众多的小游戏构成，形式上有点像《应援团》和《瓦里奥制造》结合体（这二者本身就是创意的象征）。将音乐游戏用小游戏过关的方式来进行，这样的创意可谓前无古人了。与《瓦里奥制造》5秒钟的游戏快感不同的是，《节拍天国》中的小游戏非常完整，即使拿出来单独玩也不觉得乏味。这些小游戏都围绕节奏这一主题，从不同的角度用不同的形式将之表现出来，这对制作小组的想像力和创意性都是不小的挑战。然而我们惊讶地发现，游戏将音乐节奏、游戏趣味和可玩性结合得十分完美，不会有一点突兀的感觉。比如1-2的旋律脱毛、1-3的士兵齐步走、1-5的拍手三人组、2-1的射鬼、2-4的杀死病毒、4-3的书法写字、5-2忍者、5-4诱爆烟花……这些本不相关的事物却与节奏有机融合在一起，让人不得不赞叹制作小组巧妙的构思。而且这些都是生活中很常见的事物，玩过之后会让人产生一种“原来如此”的感觉，迫切地想将游戏进行下去，看看下一个游戏会以怎样的形式来表现节奏，让人难以从创意的泥沼中自拔！给我印象最深的就是“谁动了我的奶酪”的小游戏（自译名，其实是2-3的鬼祟小白鼠），伴随着欢快的音乐节奏，三只小老鼠结伴向桌子对面的奶酪发起最后的冲锋，突然旋律一变，桌面上出现了一双猫咪的眼睛，此时必须根据节奏立刻按键躲到障碍物后面才能躲避猫咪的巡视，等猫咪走后，松开按键，三只小老鼠又开始了痛并快乐着的旅途，如此反复，直到成功入手奶酪。游戏按键的时机和背景音乐配合得十分完美，如果按错的话，中间的小老鼠由于没有及时躲避，就会撞到前后两只老鼠的身上，惹得它们大为恼火。看着它们面红耳赤的

样子，还真让人忍俊不禁啊！其实用文字很难将游戏的精妙之处表达出来，还是要亲手试试，才能真切地感受到游戏十足的创意！

由于我的疏忽，第二颗子弹刚好打中了露在外面的右脚，顿时血流如注，这下对我的行动造成了很大的影响，我只能咬紧牙关，忍住疼痛，凭借啤酒桶的掩护，向“节拍天国”进行还击。战斗进入了僵持阶段。就在此时，他射出了第三发子弹——体贴的难度。



由于每个人的节奏感都不一样，有些看似容易的小游戏对于其他人而言却有很大的挑战性。然而游戏又是采用过关的方式进行的，被长久地卡在某一关，难免让人心情急躁，而那种迫切想知道后面游戏创意的心情让人无比郁闷。我就曾卡在2-5烟花大会小姑娘拍手那关，尝试数次都不得要领，无法通过，这让正玩在兴头上的我懊恼不已。后来我才知道，过不了某一关大可不必着急，游戏的难度设置其实是非常体贴的。看到最左边的那个咖啡屋了吗？当你玩不过去、焦急万分的时候，何不暂时松手，到咖啡屋坐坐，缓解一下紧张的游戏的心情呢？店员会给你许多不错的建议，如果多来坐几次的话，现在卡住的关卡就会以“平凡”的评价自动通过了。采用这种办法，即使你是一个“音乐白痴”，也可以轻松玩到所有的游戏了，当然这样也就很难体会到游戏真正的乐趣了，不到万不得已不要使用哦。这样一来菜鸟也能轻松上手，大大降低了以往音乐游戏较高的门槛，真不愧为一款老少皆宜的游戏啊。

这颗子弹来势凶猛，好在我的反应非常快，赶紧缩回刚探出一点的脑袋，即便如此，子弹还是擦着我的头皮飞过，打掉了头上戴的西部牛仔帽，惊出我一身的冷汗。还不容我心存一丝的侥幸，第四颗子弹夹杂着风声，“呼呼呼”地向我藏身的啤酒桶处飞来，这颗子弹的名字叫做“动听的音乐”。

作为一款音乐类型的游戏，音乐音效自然十分重要，虽然这款游戏的主题是节奏，但这并不代表就该忽视音乐的旋律，相反的，小游戏的配乐不仅节奏分明，而且旋律优美，很好地烘托了游戏的气氛，许多曲目让人过耳难忘！强烈建议大家在玩的时候戴上耳机，那样才能让人更加投入。让人惊讶的是，许多曲子都配有语音，而且吐字一点都不模糊，比如4-5的RAP，前面提到的2-5的小姑娘拍手等等。更让人惊讶的是，游戏中居然有两首真人演唱的流行歌曲，分别是3-6、5-6两个REMIX关卡，其旋律之优美让人沉醉，特别是后者，讲述了两位男女相爱的故事，配合那富有磁性的男声，被许多人（当然包括我）誉为“神作”！真不知道这小小的128Mb容量是怎么装下这么多动听的音乐的。在完成相应的条件后，还能查看到这两首歌的歌词，真是一个非常体贴的设计！

“嘣！”的一声巨响，啤酒桶在我的面前炸开，这发子弹的威力惊人啊！而我已完全暴露在匪徒的枪口之下，加之右脚已经负伤，真让我无处遁形啊。既然没处藏身了，那就只好先发制人了。说时迟，那时快，我闪电般地举起了手枪，“BANG！”的一声枪响，我以为自己成功了，因为这世上再也找不到一个比我出枪速度还要快的人了。然而我错了，错得很彻底，我的手腕被子弹击中了，鲜血直流，手枪也被击飞在一旁，对手“节拍天国”却毫发未伤，正潇洒地吹着沿枪管徐徐上升的青烟，一脸的蔑视和挑衅。而此时我的大脑已一片空白，暂时忘记了疼痛，只是潜意识里知道，击中我的这发子弹是“出色的细节”。

俗话说“细节决定成功”，游戏在细节的处理上也十分出色，让人真切地感受到这是一款用心制作的游戏。在节奏和按键时机配合的细节方面，本作堪称完美，每次按键完全对应着节奏，把握十分精确，这在关卡“Perfect”评价挑战的时候感觉尤为明显。游戏在开发的时



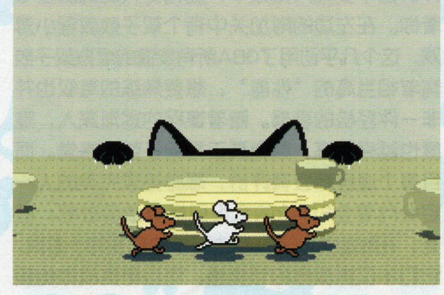
李泰霖　我是一个新手，但作为一个男生，我还是比较喜欢可爱中略显阴险的月蔃。
读者资料　男，18岁，吉林省吉林市船营区柴草市园丁园五号楼五单元602，132000

候，开发小组成员经过专业指导进行着节奏感的特训，每个人都跟着指导按节拍做动作，如此下来，小组成员对节奏的把握水到渠成，质量自然无可挑剔。游戏的画面虽然不算特别出色，甚至有些简陋，但也有细致之处，很恰当地衬托出了游戏的感觉。比如2-5小姑娘拍手那关，如果你按键时机错误的话，本来还笑呵呵的其他成员马上就换成了一副哭笑不得的表情，那样子就像在埋怨你一样，相当生动！如此有趣的设定还有许多，1-3的齐步走出错的话，教官也是会发火的哦！还有些细节则显现出了制作小组的恶搞精神，其中最具代表的是1-2的旋律脱毛。洋葱居然长着一张猥亵而又传神的大叔脸，你的任务就是给他们拔毛！真是猥亵的脸上长的胡子也是KUSO的，竟然还有带卷的，而这种是需要长按拔除的（瀑布汗）。如此生动的细节无疑给游戏增添了许多乐趣，只要你用心寻找，就一定会有许多让你会心一笑的发现。

被打掉帽子、击飞手枪、右脚负伤的我已狼狈不堪，早就没有了与匪徒较量的资本，都怪自己大意轻敌，一失足成千古恨，但更重要的是，面前这个凶悍匪徒的强大已远远超出了我的想像。曾经历过无数大风大浪的我心中也有了一丝的无奈，我缓慢地闭上了眼睛，等待着最后一发子弹刺穿我的心脏。一声清脆的枪响之后，我却没有感到丝毫的疼痛，我……我竟然还活着！睁开眼，看到的是“节拍天国”略显慌乱的脸，直觉告诉我，这不是他故意放过我的，而是……而是他出现了不该有的失误！这颗失误的子弹名叫“吹毛求疵的缺点”。

总的来说，《节拍天国》是一款完美的游戏，但处女座的我是个追求完美的人，总喜欢鸡蛋里挑骨头。在我看来，游戏的音乐类型还不算丰富，虽然有进行曲、圆舞曲、RAP、音头等类型，但少了探戈、伦巴、快三等经典节奏舞曲，始终让人稍感遗憾。其实游戏最大的缺点在于游戏数量偏少，与《瓦里奥创造》那多达200多个的小游戏数量自然没得比，但实际数量也没有达到发售前厂商宣传卖点中所声称的“40多个小游戏”。游戏有48个游戏单元，其中包括8个将单项关卡综合在一起的REMIX关卡，除此以外实际单项小游戏有40个，可是5-6过后的关卡都是前面关卡的加强版，仅仅提升了一下难度而已，所以真正的游戏数量只有25个，确实偏少了一点，让人有一种意犹未尽的感觉。诚然，





这是受游戏创意的影响，能做出这么多游戏性与节奏完美结合的小游戏已经很不容易了，但在我的心底还是希望能够玩到更多充满创意的小游戏，因为它们实在是太好玩了！

匪徒的失误让我不觉为之一振，之前沮丧之情丧失了大半，我似乎有看到了反败为胜的希望，被击飞的手枪就落在不远处，强烈的求生欲望驱使着我忍着腿部的巨痛向手枪处飞扑了过去。就在“节拍天国”迟疑的那一刹那，我已成功拾起了枪。电光火石的瞬间，我们两个几乎同时举起了枪，扣动了扳机。时间仿佛在这一刻凝结了，我看到了最后那颗名为“耐玩性”的子弹向我飞来……

虽然《节拍天国》小游戏的数量不算太多，但耐玩性都很高，而且完成小游戏都有一个评价，通常来说第一次能拿到“平凡”就已经很不错了。难道你就仅仅满足于“平凡”的评价？我们要向“金牌”发起冲击！如果游戏时失误很少或没有失误，就能得到“金牌”的评价，这样可以开启左边附加关和主题菜单游戏资料室的许多内容。然而仅仅全部游戏拿到金牌还算不上完美，因为“金牌”的评价也允许失误的存在。游戏的最高评价则是“perfect”，它要求游戏过程中一次失误也没有！达成的具体方法就是当出现游戏被两列绿色的日文包围着时，前去挑战，中途没有一次失误（也就是右上角的P字样的桃心没有破裂）完成整个游戏，

张斌	生是PG人，死是PG鬼，头可断，血可流，PG死活不放手！
读者资料	男，17岁，安徽合肥市三孝口益民街29#3幢506室，230061

就达成perfect了。至于具体挑战哪关都是随机的，每次有三次机会，如果没有达成的话就只好等下次机会了。很多游戏要达成perfect是相当困难的，其对按键时机的要求非常严格，正所谓失之毫厘差之千里，大家在挑战6-5踢踏舞加强版、7-5齐步走加强版等关卡时，这种感觉尤为明显。不过相信只要大家反复练习、坚持挑战，最终达成全perfect只不过是一个时间问题而已。但是即使所有游戏都达到了全perfect评价也不要高兴得太早，还有更大的挑战在等着你。在左边的附加关中有个架子鼓教程小游戏，这个几乎动用了GBA所有按键的虚拟架子鼓有着相当高的“性能”，想要熟练的驾驭也并非一件轻松的事情。随着课程的逐渐深入，难度也越来越高，颇有真正打架子鼓的感觉。而且每个课程都会有评价，想必追求完美的人一定会向着全S评价的究极目标勇敢前进吧！但是，在附加关中还有四个可单独玩耍的小游戏，它们不仅挑战你的节奏感，而且更挑战你的毅力，因为它们是无止尽的，你将挑战的是自己的极限！

子弹越来越近，临近死亡所带来的恐惧早已



消失殆尽，我的内心是如此平静。此时此刻，我的脑海里飞速地闪过一些熟悉而又模糊的画面，如同放电影般串接在了一起。我仿佛看到了小时候与伙伴们一起在红白机前玩《魂斗罗》时的快乐情景，看到了已经读初中的自己半夜趁父母睡着偷偷摸摸起床打机的背影，也看到了花费整整一个暑假将《口袋妖怪》中的怪物收集齐时脸上绽放的笑容，同时还看到了自己不断往烧录卡里拷游戏，随后将它们一一删除时皱着的眉头……突然，画面一阵强烈的抖动，头晕目眩之后，我感觉置身于一个温暖的世界中，到处都飘浮着洁白的云朵，随后一个个熟悉的黑影纷纷围了过来，将我包围其中，定睛一看，都是那些曾在我的记忆中留下深刻印痕的经典游戏，他们和蔼的目光仿佛穿越了几个世纪般向我射来，有种久违的感觉。抬头仰望，空中悬着一块巨大标语：“欢迎来到游戏的天国”！不知怎的，心中突然涌起了阵阵莫名的感动，无声的泪水在眼眶中慢慢积聚。在周围繁乱的人群中，我看到了“节拍天国”的身影，原本凶悍的脸上却挂满了微笑，仿佛在向我致意。我缓缓地伸出手臂想要抓住他，然而此刻子弹已穿过了我的心脏……

后记：

毫无疑问，《节拍天国》完美的游戏性彻底地征服了我，在我第一时间完成全游戏perfect的那刻起，就决定要好好写一篇相关的评论文章，以便让更多的掌机玩家了解到这款游戏的魅力。可是对于这样一款创意满点的游戏来说，采用常规评论文那样的老套方式似乎又与游戏的创新精神不符，而我一时又找不到合适的写法，所以一直拖到了现在。

灵感来源于一款叫做“BANG！”的纸牌杀人游戏（非电子游戏），与朋友玩过一次，就被它浓郁的美国西部风情和高超的游戏性所吸引，所以就将“BANG！”的一些要素借鉴到文章中了。个人觉得这样具有一定故事性的评论文读着也相当有趣吧！文章用我与《节拍天国》的生死对决来比喻我的游戏之旅，游戏的每个特点都是一发子弹，而我被“悍匪”击毙的结局也说明了我对游戏沉迷。文中还有许多隐喻的地方，大家仔细阅读就能体会到了。用这样的形式来写评论文只是我的一种尝试，希望大家能够喜欢。

《节拍天国》确实是一个不可多得的好游戏，每个人都能在其中找到乐趣。就举我身边的两个例子吧，一个是几乎从来不碰游戏的女同学，一个是常年与游戏打交道、并在游戏相关行业工作的朋友，他们都在我的强烈推荐下玩上了这款游戏。初次接触就赞不绝口，随后也就毫无悬念地沉迷进去了，以致于前者让我教她使用GBA模拟器（她之前借我的NDS玩的），而后者直接把我的GBA烧录卡拿了去。现在常玩玩《节奏天国》都成了他们休闲时的最佳选择。我想这就是游戏好玩的最直接体现吧！真希望有更多的朋友能喜欢上这款佳作。

谨以此文向伟大的GBA创意游戏——《节拍天国》致敬！

文/怀恋众黄昏

杨亚雄	希望PG可以取得突破性进展，搞出自己的特色，普及掌机知识，任重而道远！
读者资料	男，16岁，湖南怀化三中高一8班，418000

当风吹过大海时

静静地，悠久之风又吹来了，这是十六年后。吹醒了一颗沉寂的心，吹亮了两只黯淡的眸子。

那个古老权族的男人静静说着……

鲁尼斯是一个孤儿，由村里的长老抚养大。他是一个充满旺盛好奇心的家伙，不安分，喜欢冒险，爱说话，在人群中总是发表演讲。冒险就是从探索洞窟开始，一个不小心的跌落，揭开了一个传说的序幕。

峰是一个大学生，生活在象牙塔里。从小到大，他一直被灌输这样的思想：你要好好读书，将来上大学找好工作。就这样，他一路走进了大学，现在等着跨入未知的社会，找到一份好工作。

这个人太普通了！他爱游戏，但是他不经常玩游戏。

他只有一台小霸王和一块“砖头”，他还有整整一箱的游戏杂志。啃干粮是他对自己游戏生活的评价，他自认为不比“米人”们对游戏业界了解得少，因为杂志上的每个字，都是他生活在象牙塔内的唯一乐趣。他和别人争论起游戏来头头是道，说的全是“以上仅代表作者个人意见，与本杂志编辑部无关”的言论。他可真是相信杂志！

峰原本爱动作游戏，直到有一天，他爱上了这个游戏。

鲁尼斯的冒险开始了，巨石挡住了去路，在那个狭小逼仄的最初世界里，三个伙伴站在他的身后，听他不停地絮叨。三男一女，一个奇怪的队伍出发了。有时队伍的尾巴还会加上一个怪人。

鲁尼斯会怎么想呢？随他去吧。有个帮手总比没有强，胆小鬼总是有的，有些事情还是得去做。谁叫他好奇心强呢？不过队伍的那个女孩就是看着不舒服，为什么她偏偏和自己过不去呢？好，凑活着前进吧。

峰说自己有很多朋友。一个高中女同学狠狠地告诉他：“你没有一个朋友，你只有玩伴。”峰有些迷惘，不过很快就会被“精神鸦片”麻醉，也就不去在乎了。从小到大，因为游戏，他一直不缺玩伴。他玩别人的机器，别人请教他问题，看上去似乎很公平。

杂志的钱没有白花，峰暗自想到。

杂志确实帮了他不少忙，也让他害了不少朋友。初三和高三，他都带领同学走进“神圣”的游戏天堂，事实却把他们引入了万劫不复的考试地狱。最要好的玩伴，早早地踏上了社会，先他好几年走入了另一个奇妙的世界。当峰还在象牙塔里偷偷摸摸玩着借来的GBA时，最要好的玩伴已经西装笔挺，揣着PSP满街泡妞了。峰说，这很好啊，不过那上边没有我要玩的游戏。

峰没有女朋友，他自己是承认的。似乎玩游戏的人都没有女朋友，至少他是这么认为的。女孩子嘛，是分不清马里奥赛车和跑跑卡丁车的，大学里有游戏玩，这个倒是可以先放一放。他似乎也没有想过用游戏去吸引mm们的注意，先进的生产力在他手中，居然和重要的“另一半”对立了起来。

胆大的女生问他：“你要游戏还是要我？”

峰说：“对不起，巴哈姆特要我。”

鲁尼斯终于要离开这个浮游大陆了，充满期待，外面的世界到底是什么样的，没有离开过家乡的人都不知道答案。鲁尼斯的旅程才刚刚开始，他不清楚什么东西在等待他，陌生的感觉到底是什么，或许只有亲身体会一下才能真切地印在脑海中。

企业号隆隆作响，怒吼着冲破最后的云层。

告别了，我生长的土地。

久违了，那一片无尽的……大……海……

是海，只有海。原来的大陆只是海上的一叶扁舟。鲁尼斯他们一定惊呆了。当面对看似毫无变化的广阔蓝色时，鲁尼斯感到了自己的渺小，实在是微不足道。

峰找寻的就是这渺小的感觉。他期待了这么多年，希望再次感受到鲁尼斯体验过的震撼。最终幻想3改变过他，现在还会再改变他一次吗？

八年前，在期末考试最后一门结束后，他把积攒了半年的饭费和心爱的足球6in1换来了一盘FF3，原因就是想见见杂志上不停称赞的最终幻想到底是个什么游戏。他不是没有接触过RPG，只是没有碰过这么有名的作品。捧着这盘卡，峰睡不着了，他害怕晚上煤气泄漏，他还没有试过FF就离开这个世界。

煤气不会无缘无故泄漏，峰完整地活到了第二天。插上卡，打开小霸王，就开始了游戏。不懂日文，完全靠自己摸索。整整一个假期，就搭在这一个游戏里。在开学前的最后一个周日，他终于走出了浮游大陆。

爱说话的鲁尼斯闭上了嘴，爱游戏的峰放下了手柄。

他们都震惊了，唯有停下手上所做的一切，静静地欣赏这一份美景。无垠的大海，渺小的自己。虽然相隔在两个时空，鲁尼斯和峰都感受到了，那是心灵深处吹来的悠久之风。在这一刻，人和游戏合二为一。

鲁尼斯又继续踏上自己的行程，最终拯救了世界。

峰却在等待，期待再次沐浴在悠久之风中。十六年的轮回，最终幻想的正统线上的作品，终于再次回归到任天堂的怀抱。二十年的成长，峰也成熟了。他明白，象牙塔就是悬在海上的浮游大陆，他终有一天要离开这里，看到真正的大海，再次感受悠久之风。

文/三口快人

何祖敬	动漫与游戏结合是天下无敌的！
读者资料	男，14岁，广东中山西区沙朗隆平六队28号，518411

GBA 游戏发售表
SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年2月5日

未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS 游戏发售表
SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年2月5日

2007年2月8日	喷射冲击	任天堂	STG
2007年2月8日	弧光	MMV	SRPG
2007年2月15日	死亡笔记 杀手游戏	KONAMI	AVG
2007年2月15日	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年2月15日	雷顿教授和不可思议的小镇	AVG	LEVEL5
2007年2月22日	KERORO军曹 演习啦！全员集合PART2	BANDAINAMCO	ETC
2007年3月1日	超级机器人大战W	BANPRESTO	SRPG
2007年3月8日	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
2007年3月21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月22日	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月29日	D-GRAY MAN 神的使徒们	KONAMI	TAB
2007年3月29日	真 三国无双DS	KOEI	ACT
2007年3月	哆啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年4月26日	FF12 自由之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年	家庭教师HITMAN REBORN 彭格雷狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG



截止统计时间：2007年2月5日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年2月15日	LUMINES2	BANDAINAMCO	PUZ
2007年2月15日	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年2月22日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2007年2月22日	恶代官漫游记 正义之刃 ·	GLOBAL	AVG
2007年2月22日	我是航空管制官 机场英雄 新千岁	EA	SLG
2007年2月27日	漫画英雄卡片	KONAMI	TAB
2007年2月27日	沥青都市GT2	UBISOFT	RAC
2007年2月	CAPCOM方块世界	CAPCOM	PUZ
2007年3月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年3月13日	波斯王子 双子王座	UBISOFT	ACT
2007年3月13日	使命召唤 通向胜利之路	ACTIVISION	FPS
2007年3月20日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年3月20日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年3月21日	拉齐特和克拉克5	SCE	ACT
2007年3月29日	三国志8	KOEI	SLG
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年5月	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年	最终幻想1	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	冲破火网 黑鹰	SEGA	STG
2007年	DJMAX P2	PENTAVISION	RAG
2007年	龙珠 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年	机动战士高达SEED 联合VS扎夫特	BANDAINAMCO	STG
2007年	AIR	PROTOTYPE	AVG
未定	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新春佳节，好礼相送！以真人版为依托，再次红透天的死亡笔记魅力无敌。光是该作的相关周边一下子就是5件，领带、背包、项链、打火机每一样都是个性精品，黑白两色的搭配足以将你的酷咪张扬！游戏迷们也有同样好礼，最终幻想钱包和王国之心的手表做工精致款式上档。而动漫迷更可戴上樱兰超可爱围巾在这个冬天尽情外出欢乐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区

新款上市



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。

新款上市



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。

新款上市



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？



¥39 编号:7579

新款上市

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。

新款上市



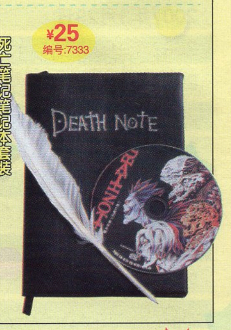
¥26 编号:7603

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鏊钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333

新款上市



¥25 编号:7625

樱兰高中须王甜心小兔围巾

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。

新款上市

¥25 编号:7614

樱兰高中须王环之小熊围巾

●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！

新款上市



¥39 编号:7647

新款上市

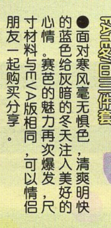
¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7535

EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



¥49 编号:7524

SO COOL

搜酷

MAR 20

3

优惠价:15元

起步 2007 强力旋风 潮流达人×新春单品

part1_ 各界[illegible] Secret of trendy life

Part2_ 即刻 [illegible] Most desirable newly in 2007

SPECIAL SECTION FOR READERS OF 2007

2月下旬全国上市!!